



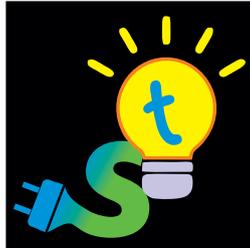
una tropa

inteligente



www.salvarlatropa.es

SALVAR LA TROPA: "UNA TROPA INTELIGENTE"



Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Guión:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB & BLOG:

www.salvarlatropa.es

salvarlatropa.blogspot.com.es

E-mail:

info@salvarlatropa.es

¿Qué objetivos pretende?

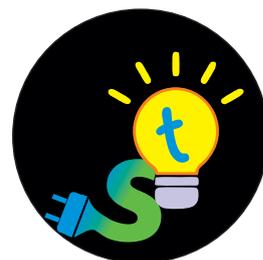
Algunos de los objetivos más importantes del proyecto pretenden que el alumnado de los primeros cursos de la E.S.O...

- 1.- Se familiarice con el concepto de inteligencia.
- 2.- Sea capaz de describir su perfil aptitudinal a partir del modelo de Gardner de las inteligencias múltiples.
- 3.- Reflexione sobre sus puntos fuertes y débiles
- 4.- Relacione estas reflexiones con la orientación vocacional

En cada apartado:

- 1 cómic para seguir la historia
- 1 ficha descriptiva sobre el objetivo a aprender
- 1 ficha cuestionario para que el alumno se autoevalúe
- 1 reto de lápiz y papel para aprender el objetivo
- 1 juego online en html5 para que se refuerce en un objetivo

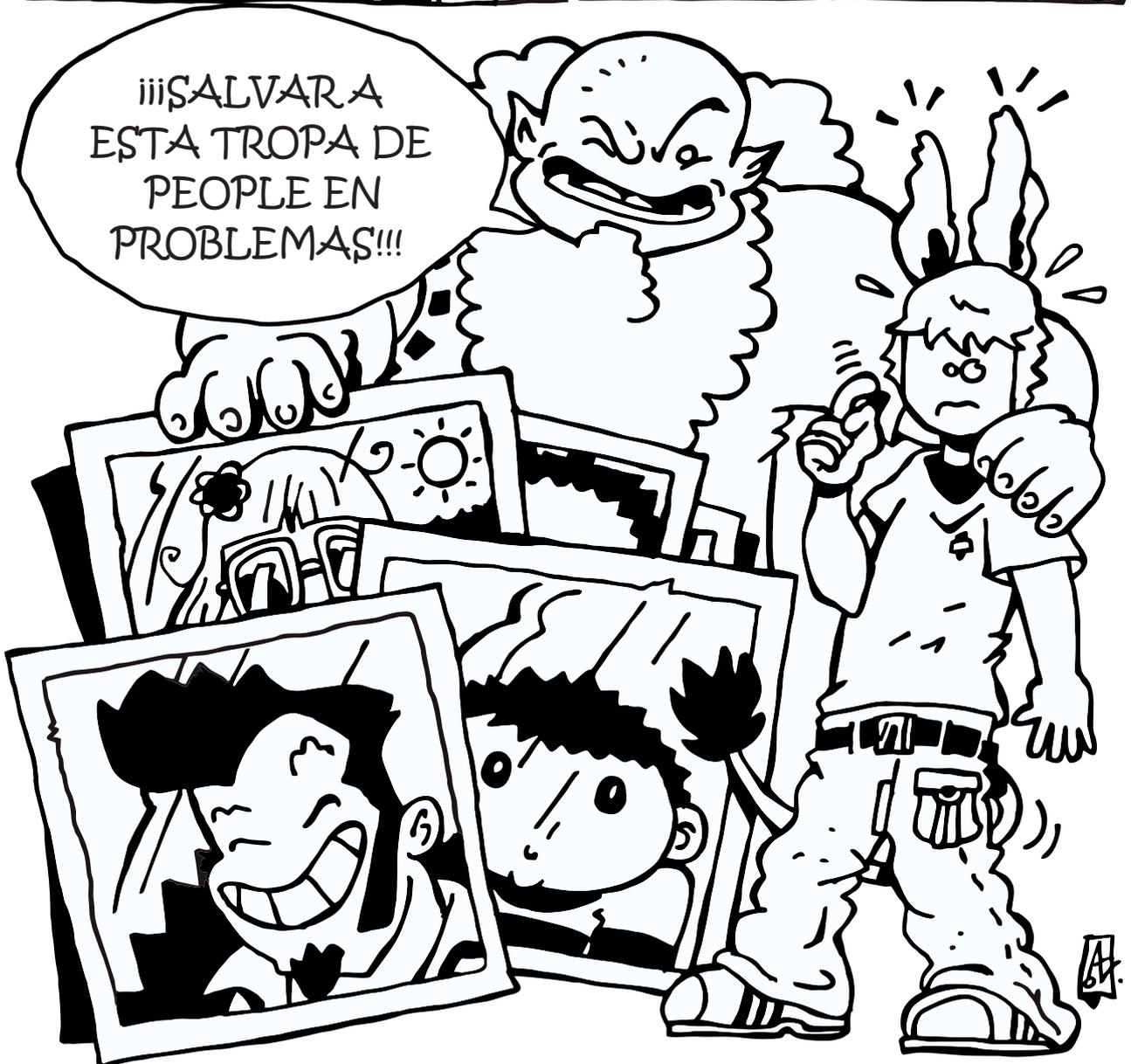
+info: www.salvarlatropa.es y salvarlatropa.blogspot.com



info@salvarlatropa.es

Érase una vez...





UNA UNA ESTUDIANTE CON MUCHO CON MUCHO AGUANTE AGUANTE



entrega 1

www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL (APRENDER a APRENDER): UNA ESTUDIANTE CON MUCHO AGUANTE



INTELIGENCIA INTRAPERSONAL (APRENDER a APRENDER): UNA ESTUDIANTE CON MUCHO AGUANTE





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

En el cole, algunos compañeros me buscan para que contarme los problemas porque según ellos "sé escuchar"....

Cuando suspendo o no me sale una cosa en el cole lo intento varias veces hasta conseguirlo o acercarme lo máximo a mi propósito.....

Si no puedo conseguir algo no me frustró fácilmente y acepto que no siempre se puede conseguir todo.....

Me resulta interesante analizar las conductas de los demás y preguntarme el porqué de sus actos.....

Me considero una persona prudente y paciente que controla bastante bien sus reacciones emocionales.....

Creo que supero con optimismo los momentos malos de la vida y aprendo de mis errores

Me gusta ayudar a los demás a entenderse.....

Me gustan las películas y libros que profundizan en los personajes.....

No me da miedo la soledad, me permite reflexionar sobre mí y mis circunstancias

Creo que valdría para trabajar como psicólogo, profesor, directivo, deportista profesional, coach, etc.....



la suma total es de...

UNA ESTUDIANTE CON MUCHO AGUANTE



estrategia 1: VistaZO inicial

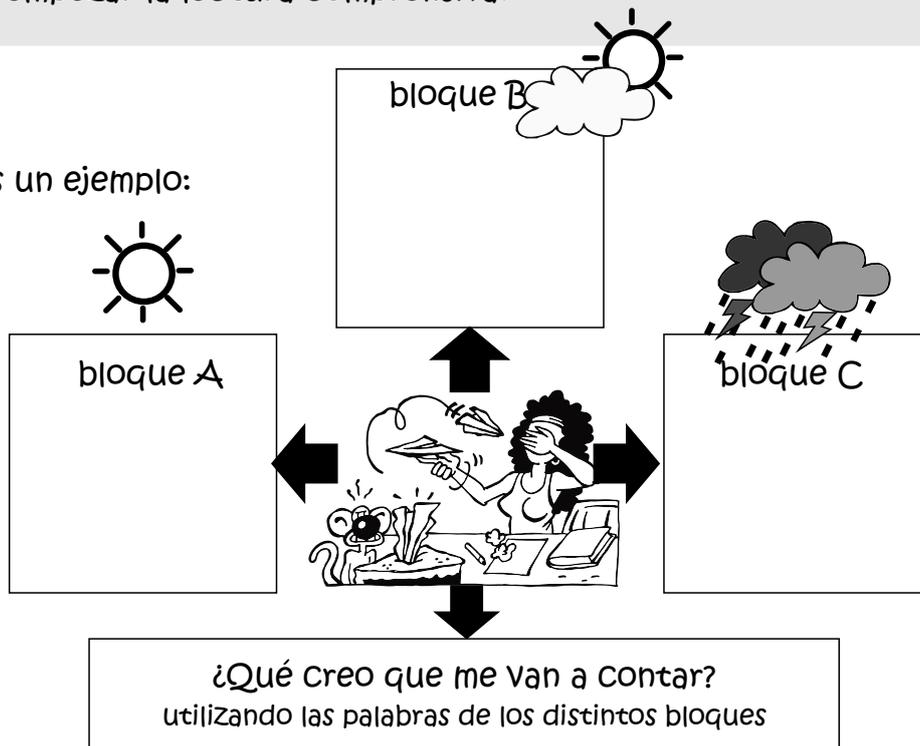
Antes de empezar a leer lo que tienes que estudiar, existe una forma de preparar la mente para que la atención sepa dónde dirigirse, para que se activen esquemas mentales que unan lo que sabemos con lo que queremos aprender, en definitiva, aprender mejor. Esta estrategia se utiliza cuando nos encontramos por primera vez ante un texto. Es muy rápida, solo hay que dedicarle 5 minutos. Se puede hacer mentalmente, pero la haremos por escrito, para aprenderla mejor.



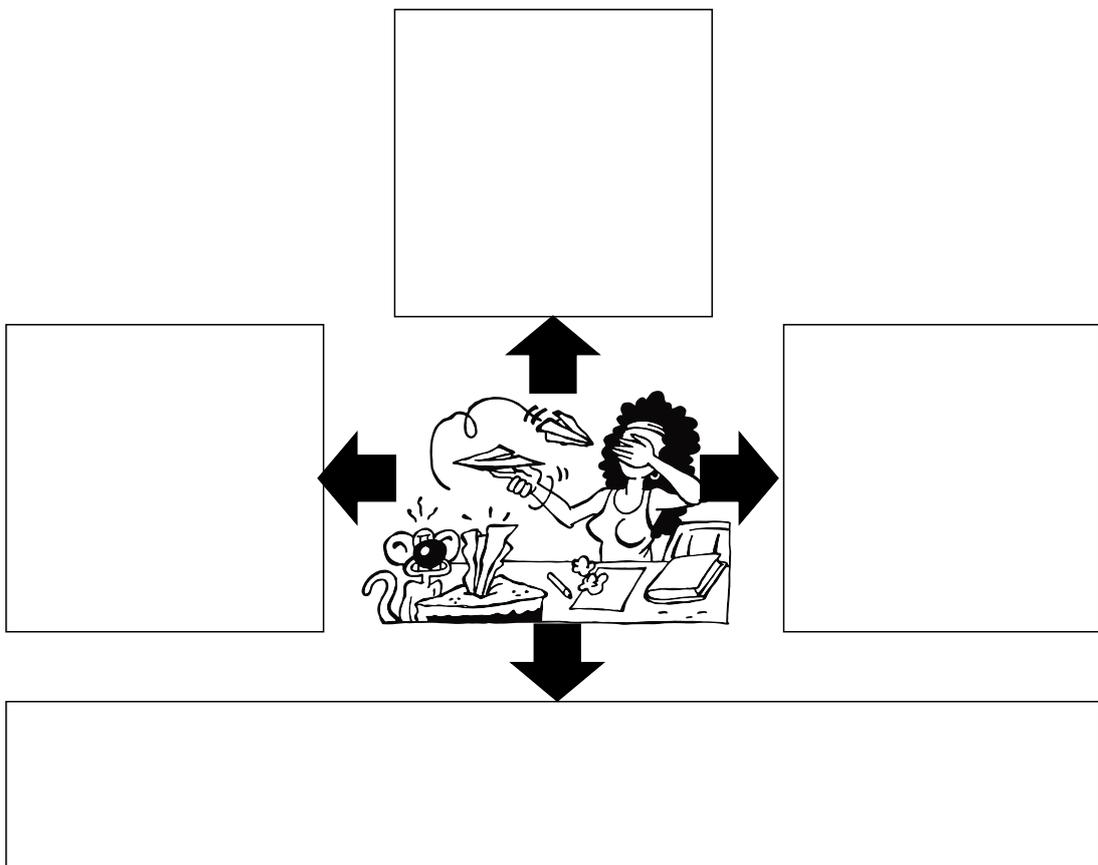
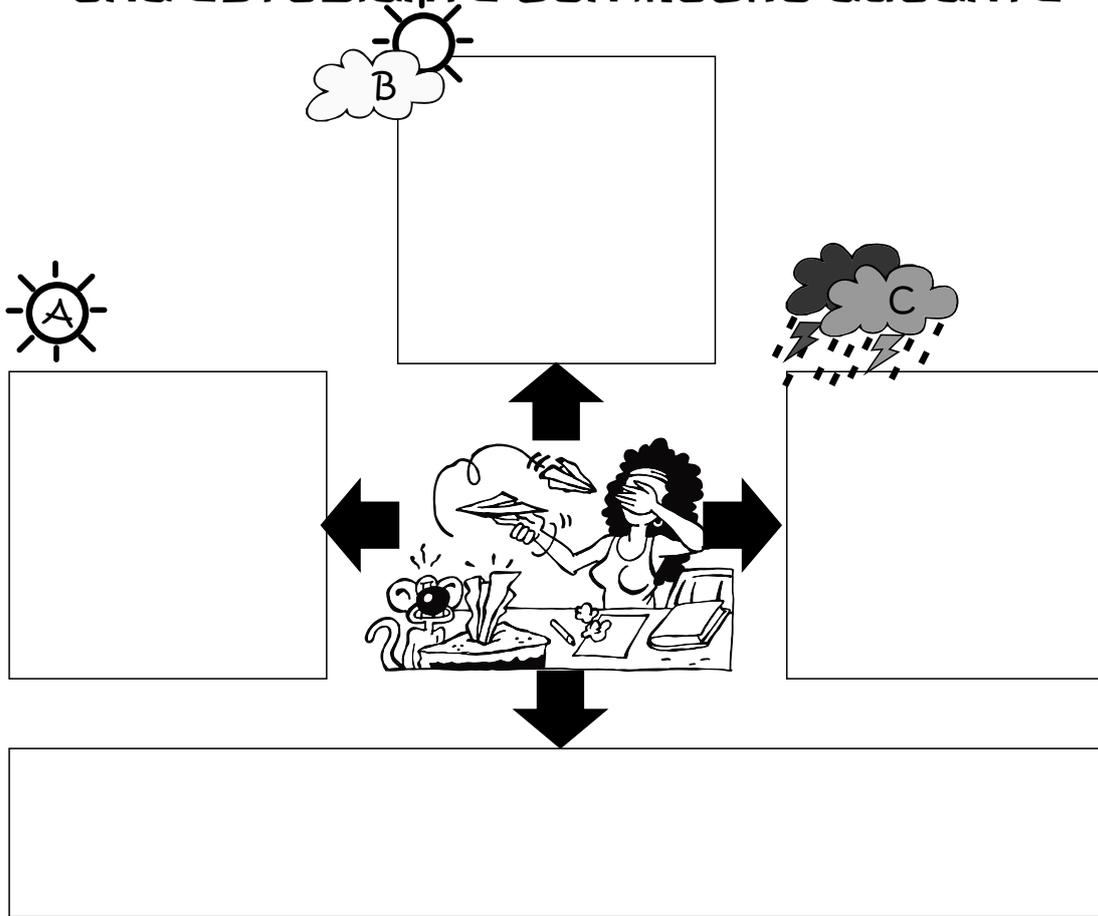
Consiste en echarle un vistazo al texto, las palabras que están en negrita, en mayúsculas, que forman parte de los títulos, o en las fotografías o gráficos. Aquellas palabras que el profesor o el autor ha considerado importantes y aparecen diferenciándose de las demás. Primero :Clasifica estas palabras en tres bloques. Bloque A, palabras que conozcas su significado. Bloque B, palabras que te suenan y

crees que sabes algo de ellas, aunque no estés muy seguro. Bloque C, palabras que no sabes su significado, o que no te suenan de nada. Una vez divididas estas palabras en los tres bloques. Utilízalas (al menos las que sabes y te suenan) en oraciones para preveer de qué se va a hablar en el texto. Después de esto ya puedes empezar la lectura comprensiva.

veamos un ejemplo:



APRENDER a APRENDER: UNA ESTUDIANTE CON MUCHO AGUANTE



INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

(APRENDER A APRENDER):

UNA ESTUDIANTE CON MUCHO AGUANTE

Lucía quiere estudiar pero no sabe cómo. Dale tú los consejos que debería seguir.



Primero:

Leer los 20 consejos traduciendo las "x" de las palabras.

Segundo:

Hacer grupos de dos personas y acceder a la sala de informática. Un alumno maneja el personaje, debe buscar las palabras que aparecen escritas en las dos setas que hay distribuidas por la room. Cada seta contiene dos palabras. Cada palabra

pertenece a uno de los consejos. Pero hay una seta venenosa con dos palabras erróneas. El alumno que no maneja el personaje debe decidir qué seta contiene las dos palabras que colocadas en los espacios vacíos de los consejos "_____" les da mayor sentido. Si toca la seta envenenada (con las 2 palabras equivocadas) volverá a empezar. Así que mucho cuidado. Si toca la seta correcta aparecerá en la room la salida para poder acceder al siguiente nivel. Una vez completados los 10 consejos, hay un cambio de roles y se accede a la segunda parte del juego. Haciendo lo mismo hasta terminar el juego.

Tercero: Se repasan en clase todos los consejos ya completados.

Consejos generales que pueden ayudar a estudiar

1. Alimentarse bien y hacer ejercicio _____ veces a la semana

2. Multitarse, relajarse y aprender _____

¿Qué se debe hacer para leer?

3. Conocer el _____ de todas las palabras que leo

4. Sacar una _____ de cada oración y relacionarla con las otras

5. Saber cuándo me he _____ en la lectura y preguntarle lo que no entiendo.

¿Cómo se subraya?

6. Ubicar la _____ para obtener la idea principal y subrayarla

7. Subrayar sólo _____ de leer y obtener la idea principal

8. Utilizar _____ palabras máximo para subrayar y no subrayarlas todas

¿Qué se hace después de subrayar?

9. Unir las distintas ideas en un _____ o esquema y crear un resumen

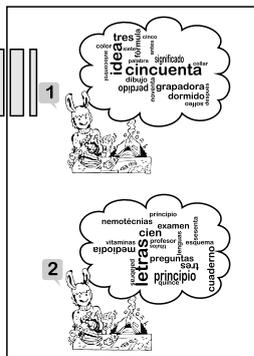
¿Qué normas debo seguir para estudiar?

10. Organizar las sesiones de estudio en _____ minutos

* Idea principal - ¿Cuál es el tema? - ¿Qué se dice sobre el tema?



Para realizar la actividad con el ordenador se necesitan dos sesiones aproximadamente



Si no se dispone de ordenador, se puede utilizar la hoja con las nubes de palabras para completar los consejos

primera parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/aprenderaestudiar

segunda parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/aprenderaestudiar2

1



tres
 cinco
 color
 siete
 fórmula
 antes
 significado
 collar
idea
 palabra
cincuenta
 dibujo
 perdido
 noventa
 grapadora
 dormido
 después
 soñeo

2



principio
 nemotécnicas
 examen
 cien
 vitaminas
 profesora
 títulos
 idiomas
 esquema
 media
 preguntas
 tres
 principio
 quince
 palabras
 cuaderno

nombres:
equipo:
TIEMPO:

grupo:
fecha:

Consejos generales que pueden ayudar a estudiar

- room 1
- ① - Alisentarse bien y hacer xepoxte _____ veces a la sxmxna
 - ② - Mxtivarse, relajrse y apxender _____

¿Qué se debe hacer para leer?

- room 2
- ③ - Cxnocxr el _____ de txdas las xalxbras que lxo
 - ④ - Sxcar una _____ de cada orxción y rxlacionxrlas con lxs otrxs



- room 3
- ⑤ - Sxber cuándo me he _____ en la lectura y pxeguntxr lo que no entixxxx.

¿Cómo se subraya?

- room 4
- ⑥ - Uxixizar la _____ * para oxtxner la idea principal y sxbrxyarlx

- room 4
- ⑦ - xuxraxar xólo _____ de xeer y obxener la idea pxncipal



- room 4
- ⑧ - Utilixax _____ xolorxs máximo para subrayar y no suxrayaxlo txdx

¿Qué se hace después de subrayar?

- room 6
- ⑨ - xnir las distintas ideas en un _____ o exquxma y xrear un xesumxn

¿Qué normas debo seguir para estudiar?

- room 6
- ⑩ - Fxagmenxar las sexioxes de extudio en _____ xinxtos

* idea principal = ¿Cuál es el tema? + ¿Qué se dice sobre el tema?

CAMBIO DE JUGADOR (o 2ª parte)

¿Qué normas debo seguir para estudiar?

- room 1
- 11.-Ex una sesión de xepaso: Estudiar xo máx ixporxante al _____ y al fxnal.
 - 12.-Dxscxnsar _____ mxnuxos cada 50 xinutos dx esxudio.

¿Cómo puedo estudiar?

- room 2
- 13.-xepitiendo el _____ y xscrixiexdo el rexumen
 - 14.-Cxn xertir lxs ideas pxincxpals en _____



- room 3
- 15.-Explxcar a otros y con otras _____ lo xstuxiado
 - 16.-Uxilxzar _____ pxra rexoxdar xdexs

¿Cómo me preparo ante un examen?

- room 4
- 17.-Extudxar al menos _____ vxces la lexióx, el día axtex del examen sxlo se repasa
 - 18.-Pxnsar en ex txpo de _____ qxe van a sxlir en el examen
- room 6
- 19.-Prxcticar, hxcíendxse uno mxsmx un _____, correxirxo
 - 20.-Prexuntar al _____ qué xipo de xrexunxas xan a salxr en el examen

1. Inteligencia intrapersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



1. Inteligencia intrapersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

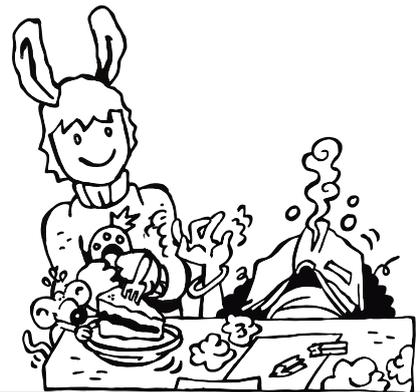
nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



fichas de equipo

UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



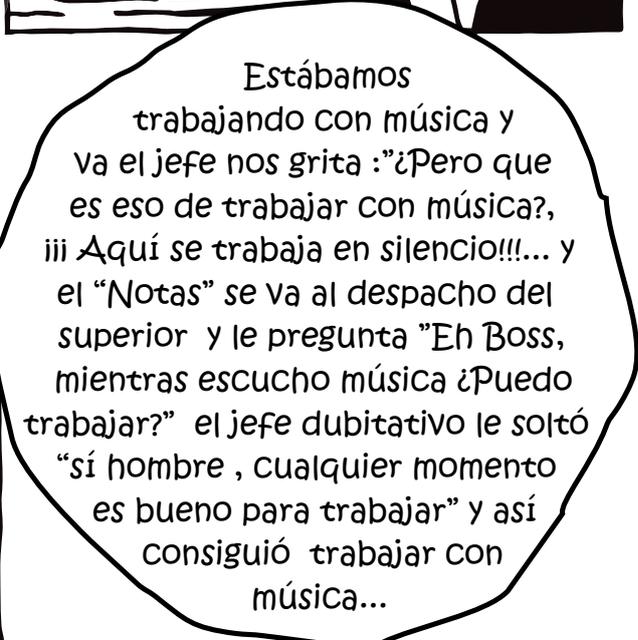
entrega 2

www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA





nombre:

curso:

INTELIGENCIA VISO ESPACIAL

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Se me da bien dibujar.....

Me resulta fácil hacer escalas, dibujar perspectivas,
dibujar planos.....

Me ayudo de dibujos cuando estudio.....

Me siento cómodo interpretando mapas y explicando
cómo llegar a los sitios.....

Capto rápidamente las indicaciones escritas o verbales
para llegar a un lugar.....

Recuerdo fácilmente las rutas que he hecho aunque solo
las haya recorrido una sola vez

Me divierte mucho jugar con laberintos y los puzzles en
2 y 3 dimensiones.....

Me gustan los juegos de cubos, montar y desmontar
estructuras.....

Se me dan bien los juegos en los que tengo que girar
mentalmente figuras o dibujos.....

Creo que valdría para trabajar como piloto, cartógrafo,
profesor de geometría y de educación plástico-visual,
artista plástico (pintor, escultor, ceramista), arquitecto,
diseñador de interiores, paisajista.....



la suma total es de...

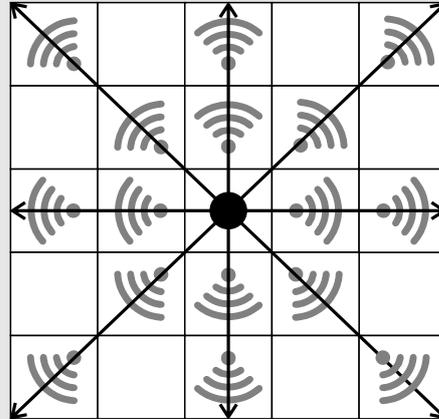


INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

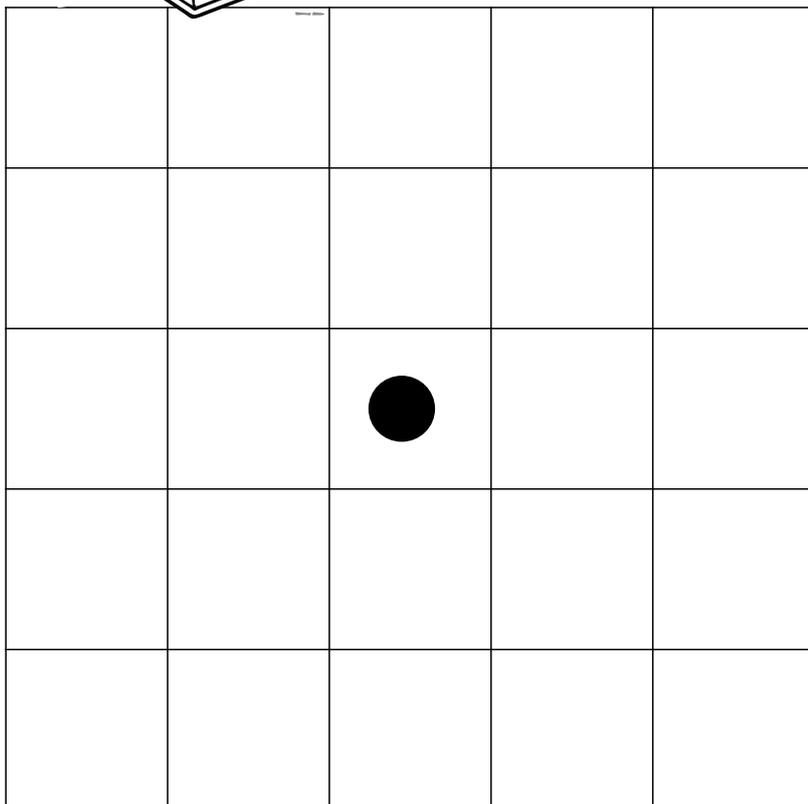
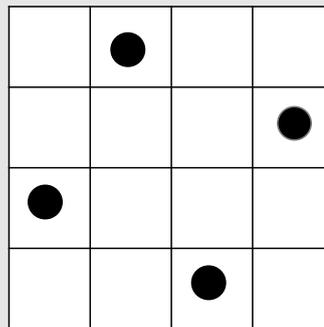
Alarmas

El "Notas" debe distribuir varias alarmas en el almacén. Debe colocarlas de tal forma que las ondas que emite cada una de las alarmas no coincida con las otras. Si no lo hace así, las alarmas se dispararán y se montará un lío difícil de solucionar. Ya tienes una alarma puesta, coloca las siguientes. Mira los ejemplos →

cómo se mueven las ondas de una alarma



Ejemplo de cómo colocar 4 alarmas en el almacén para que no se conecten

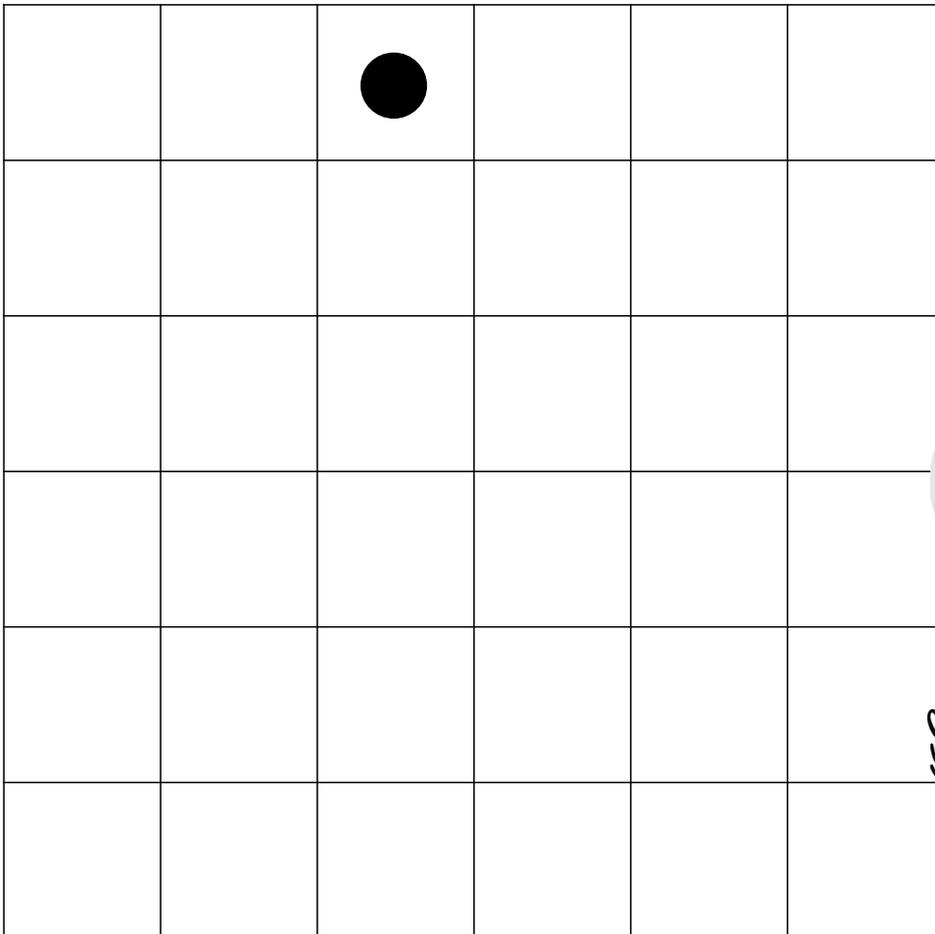
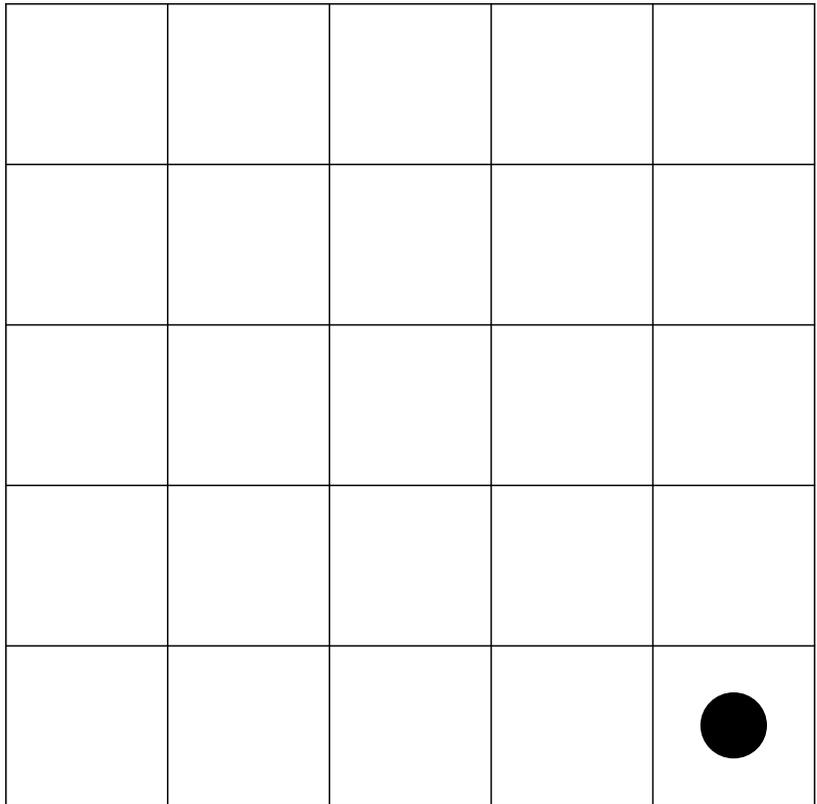


Aquí van 5 alarmas, coloca las 4 restantes



INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

Aquí van 5 alarmas,
coloca las 4 restantes



Aquí van 6 alarmas,
coloca las 5 restantes





INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

El Notas con las prisas se ha despistado y ha entrado en el almacén con las gafas de sol puestas, así que se ha equivocado poniendo etiquetas, ahora tendrá que corregir el error. Debe buscar las cajas con las etiquetas equivocadas y retirarlas antes de que el jefe lo pille.

Primero:

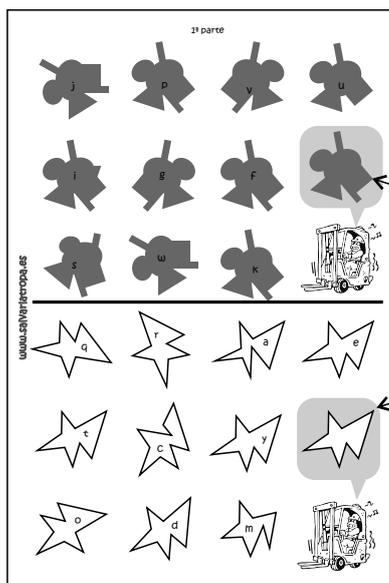
Un jugador busca las 3 etiquetas equivocadas que hay en cada sección. Las tres etiquetas equivocadas son diferentes al modelo que está marcado. El otro jugador tiene que recoger los pingüinos de juguete azul y los conejos que se han escapado de sus cajas, evitar los pingüinos rojos y las serpientes y descubrir la salida del laberinto.



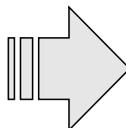
Segundo: El jugador recoge las letras de las etiquetas equivocadas y monta una palabra Clave. Esa palabra Clave se utiliza en la última parte del laberinto. Entrega la palabra Clave al profesor éste

te dará un plano del laberinto para que ayudes a tu compañero. Al entrar en la última parte del laberinto encontrarás varias salidas. Colisiona con aquella salida que permita ir al sitio donde podrías encontrar lo que mencionan la palabra Clave.

Tercero: Hay cambio de roles, El jugador que buscaba la salida del laberinto ahora debe buscar las etiquetas equivocadas en la ficha 2 y el que buscaba las etiquetas equivocadas debe acceder a la segunda parte del videojuego. Apunta los resultados en la ficha de equipos.



buscar
etiquetas
diferentes
al modelo

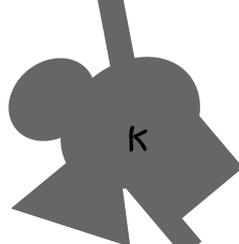
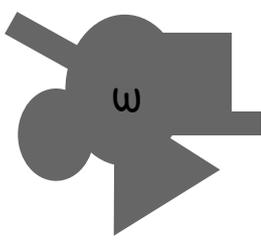
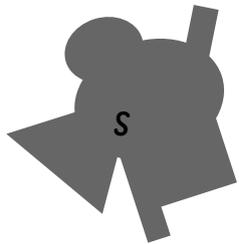
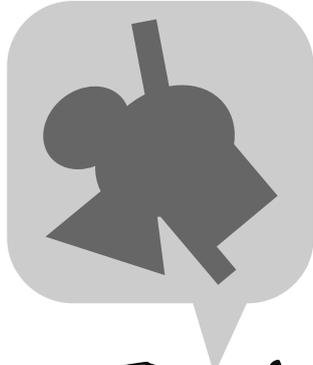
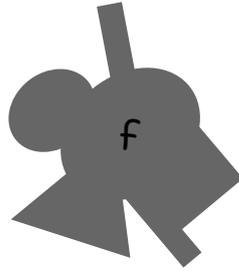
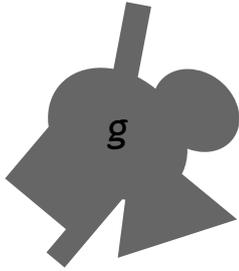
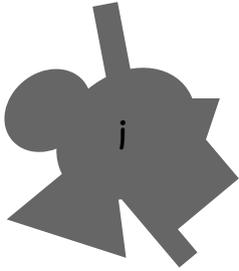
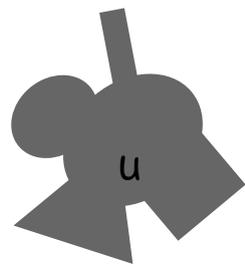
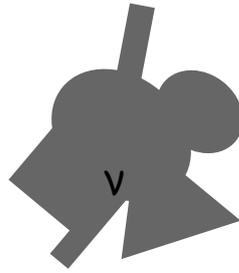
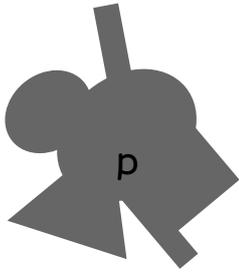
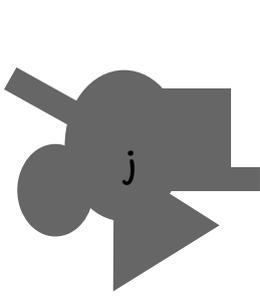


Si no se dispone de ordenador, utilizar solo la ficha. Cada jugador soluciona las dos partes, es decir las 4 secciones, buscando las 2 palabras Clave

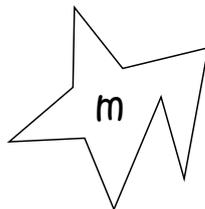
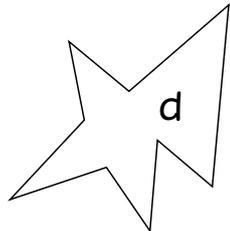
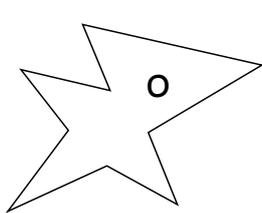
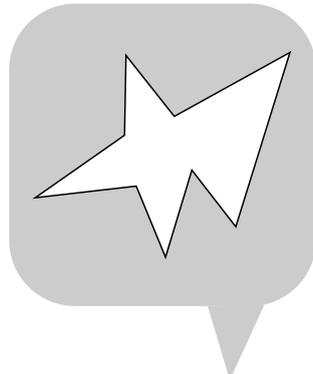
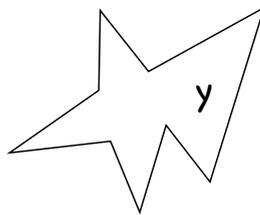
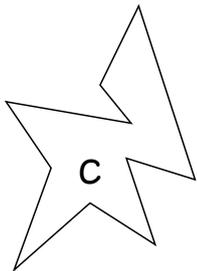
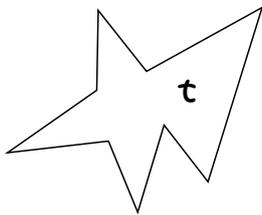
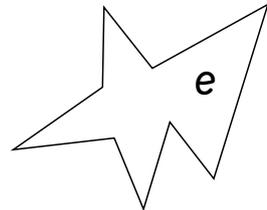
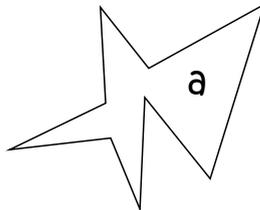
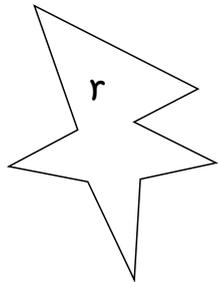
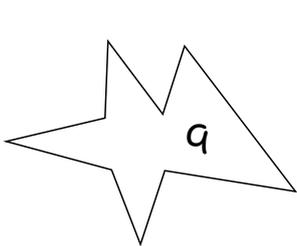
primera parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/visoespacial/index.html

segunda parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/visoespacial2/index.html

1ª parte. Palabra Clave: _____

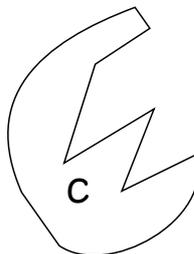
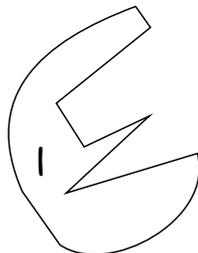
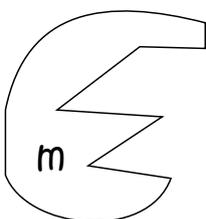
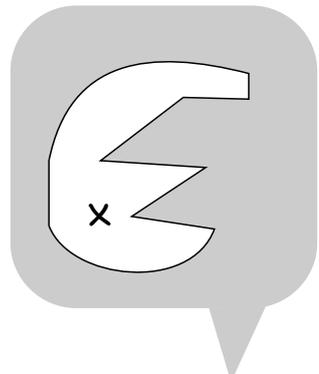
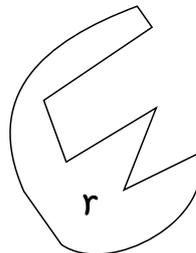
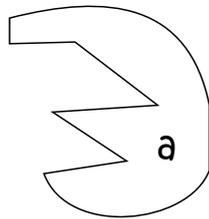
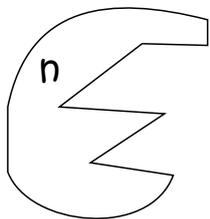
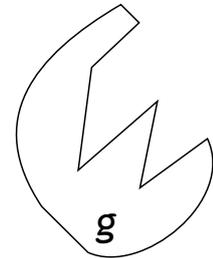
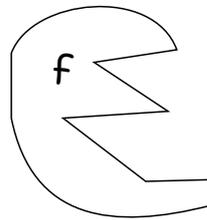
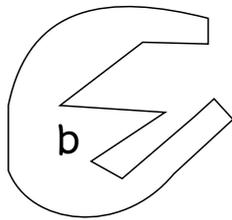
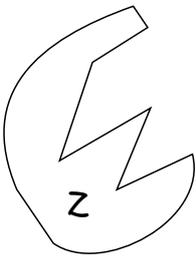
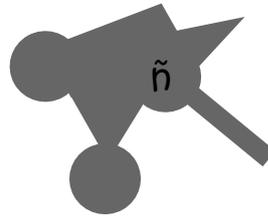
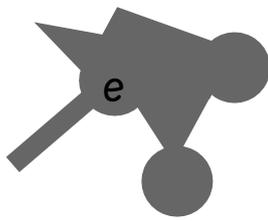
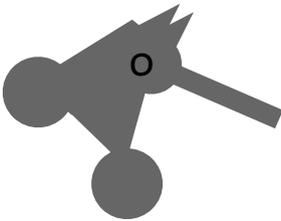
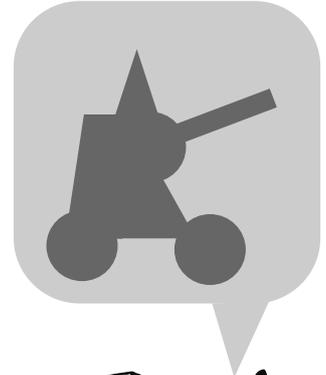
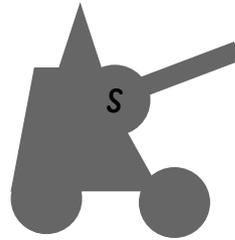
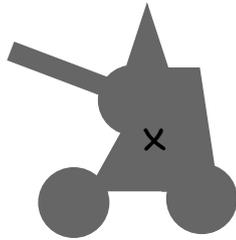
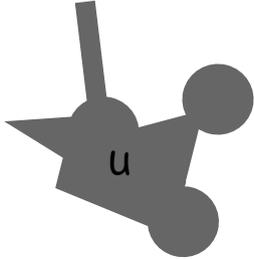
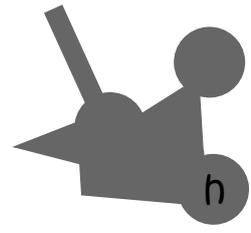
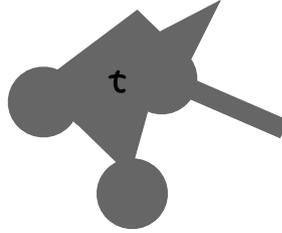
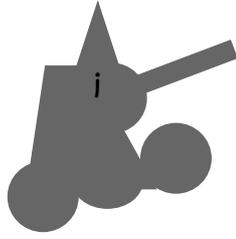
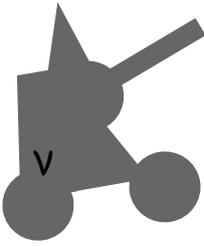


www.salvatiropa.es



2ª parte. Palabra Clave: _____

CAMBIO DE JUGADOR

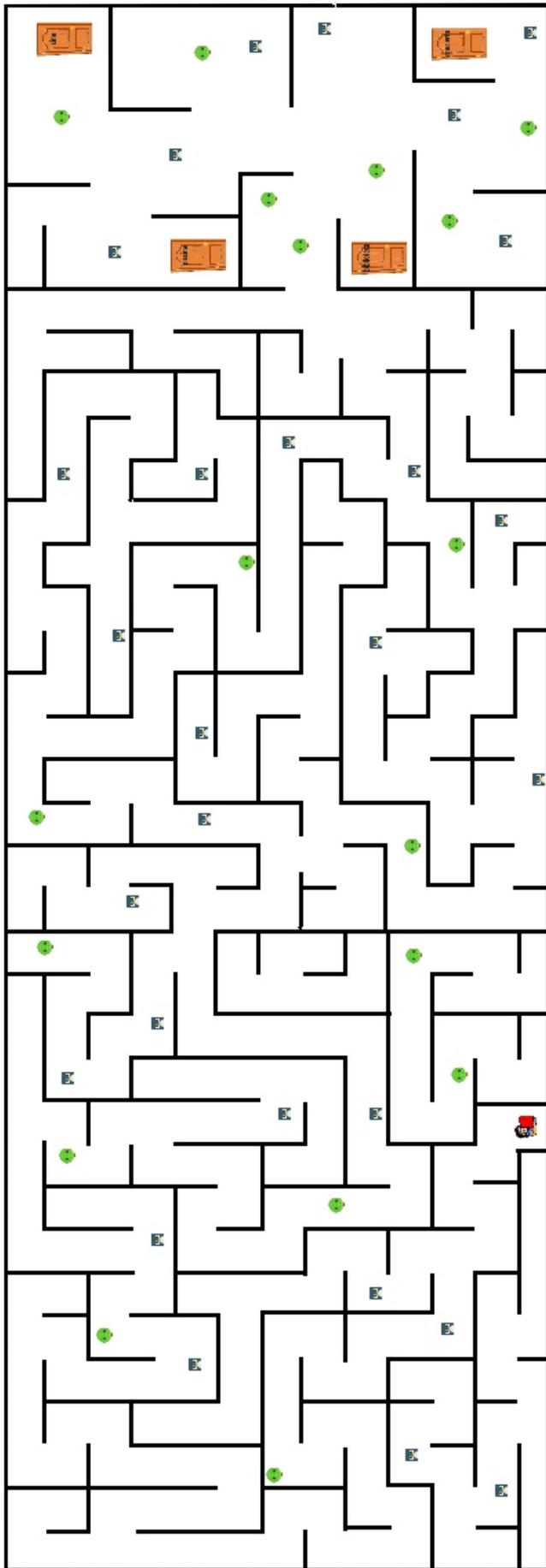


Material de apoyo:

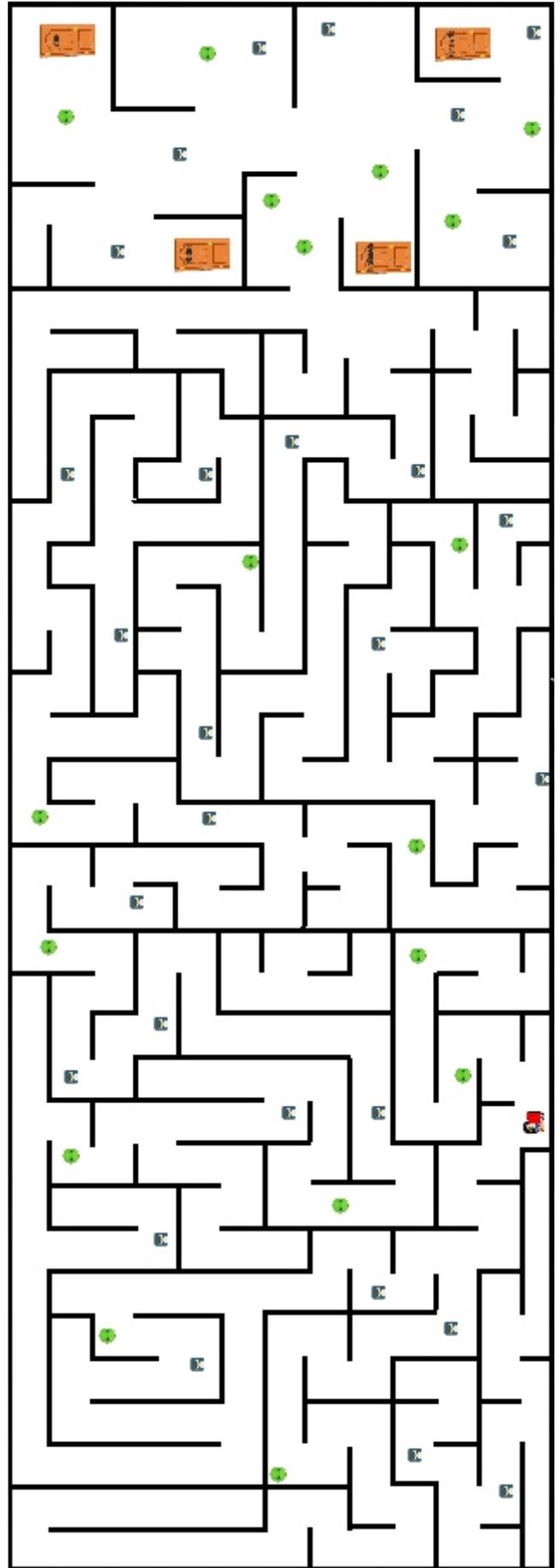
Laberintos

Fichas de equipos

laberinto 1



laberinto 2



2. Inteligencia Viso-espacial

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

nombre 2:

puntos ficha:

tiempo laberinto 1:

puntos laberinto 1:

tiempo laberinto 2:

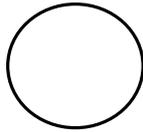
puntos laberinto 2:



total:

total:

puesto:



2. Inteligencia Viso-espacial

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

nombre 2:

puntos ficha:

tiempo laberinto 1:

puntos laberinto 1:

tiempo laberinto 2:

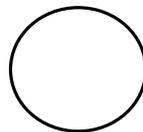
puntos laberinto 2:



total:

total:

puesto:



fichas de equipo

UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR



entrega 3

www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR



**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR**





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Soy bueno en la asignatura de matemáticas

Capto rápidamente los conceptos matemáticos

Me resulta fácil resolver cualquier problema matemático de distintas maneras

Me gusta leer cualquier artículo relacionados con los números y las matemáticas

Calculo rápidamente lo que me van a costar las cosas

Disfruto aplicando lo que he aprendido en matemáticas a la vida cotidiana (calcular distancias, gastos, etc)

Me gusta solucionar acertijos

Me divierten los juegos de matemática recreativa como kakuros, sudokus, etc

Me invento problemas matemáticos para retarme

Me imagino trabajando como economista, matemático, científico, programador informático, ingeniero

la suma total es de...





INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

El sándwich

Ana debe motivar a los abuelos, el trabajo mental es muy importante para mantenerse joven. Una de las actividades que ha preparado para ganar puntos y así conseguir el teléfono de las profesoras de baile se llama el "Caza-sándwich" consiste en averiguar quién se comió el sandwich. Sigue las instrucciones y listo. Fíjate en el siguiente ejemplo:



Hay tres nombres: Pedro, Lucía y Antonio.
Tres apellidos: Millet, García, Callado.
Tres sándwiches con distintas formas: rectángulo, triángulo, rombo. Y se rellenaron con atún, mortadela y queso.
Averigua el nombre, el apellido, la forma del sándwich que se comió cada uno y su sabor. sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.

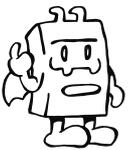
Pedro no se apellida Callado.
Lucía se apellida Millet.
La señora Millet no cogió el sándwich con forma ni de cuadrado ni de rombo.
El sándwich con forma de triángulo es el de queso.
Antonio se comió el de mortadela. Quien se apellida Callado se hizo con el sándwich con forma de



Nombre	Apellido	Figura sandwich	Sabor
Pedro	García		atún
Antonio	Callado		mortadela
Lucía	Millet		queso

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Hay tres nombres: Juan, Antonio, Vicente. Tres apellidos: Sánchez, López, Muñoz. Se hicieron tres sándwiches con las siguientes figuras: rectángulo, romboide, rombo. Y se rellenaron con: mermelada, salchichón y jamón. Averigua el nombre, el apellido, la figura del sándwich que se comió cada uno y de qué sabor era. Sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.



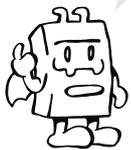
Juan se comió el de jamón.
Antonio no se apellida Sánchez.
Muñoz se comió el de mermelada.
Vicente Sánchez cogió el sándwich con forma de romboide.
A López le tocó el de forma de rectángulo.
Quien se comió el sándwich de jamón no se apellida ni Muñoz ni Sánchez.



Nombre	Apellido	Figura sándwich (dibuja un ejemplo)	Sabor

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Hay tres nombres: Luís, Esperanza, Carla. Tres apellidos: González, Alegre, Martí. Tres sándwiches en forma de: paralelogramo, trapezoide y trapecio. Los sándwiches se rellenaron con: chocolate, Chorizo y mantequilla. Averigua el nombre, el apellido, la figura del sándwich que se comió cada uno y de qué sabor era. Sigue las pistas. Escribe tus averiguaciones en la tabla.



Luís no se comió ni el sándwich de mantequilla ni el de chorizo.

González se comió el sándwich de mantequilla.

Carla se apellida Alegre, no cogió ni el sándwich con forma de trapezoide ni el que tiene forma de trapecio.

Quien se comió un trapecio sándwich de chocolate se apellida Martí.



Nombre	Apellido	Figura sándwich (dibuja un ejemplo)	Sabor



INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

Los abuelos están tan motivados por conseguir terminar con acierto todas las actividades que se les plantea que incluso cuando duermen sueñan con las matemáticas. En este sueño nuestro abuelo sueña con tartas, muslos de pollo y matemáticas. Ayúdale a superarlo.

Primero:

Un miembro del equipo se entrena con el videojuego, jugando la fase de entreno. Debe destruir el muro con las dentaduras y recoger los muslos de pollo. Cuando consiga 17 puntos podrá pasar a la fase de matemáticas y pastel. Mientras, el otro miembro del equipo debe conseguir el “número clave” para poder jugar con éxito la segunda fase. Para ello debe realizar la ficha. Primero realizar cálculos sencillos y averiguar qué número forma tres en raya. De los dos números que se obtienen de los dos tableros, elegir el menor. También debe utilizar su razonamiento



lógico para obtener en 4 series de figuras qué figura no forma parte del grupo.

Segundo: Obtenido el número clave podremos jugar con éxito la segunda fase del juego “matemáticas y pastel” Debe recoger aquellos pasteles cuya operación permite obtener el número clave y utilizar las dentaduras para destruir aquellos pasteles cuyas operaciones no dan como resultado el número clave.

Tercero: A la orden del profesor (20 minutos más o menos) cambio de papeles.

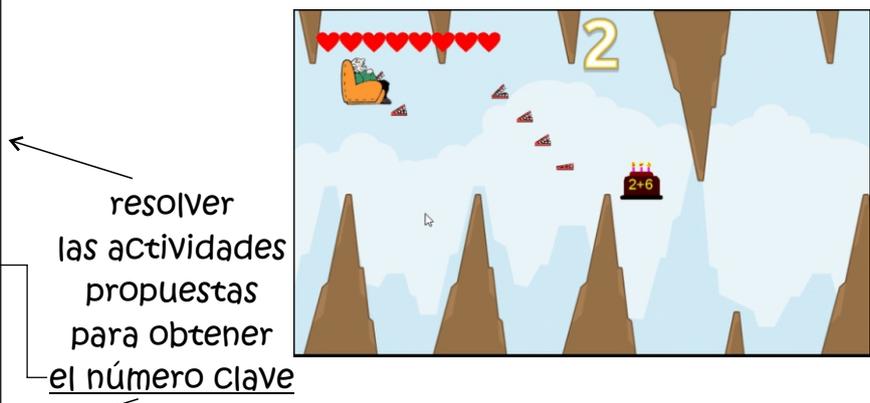
www.salvarlatropa.es
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

7+3	5+5	26:2
38:2	9-1	9x2
5+4	6+4	10:2

número menor de los dos tableros que hace tres en raya

De los números de las figuras que no forman parte de su grupo, escoge el menor

⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙
⊙	⊙	⊙	⊙



resolver las actividades propuestas para obtener el número clave

Pulsando sobre la estrella de la portada puedes pasar directamente a la segunda fase de matemáticas y pastel



**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA:
UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR**

$7+3$	$5+5$	$16:2$
$18:2$	$9-1$	4×2
$5+4$	$4+4$	$10-2$

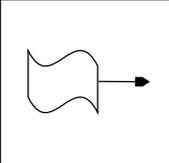
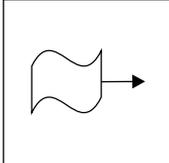
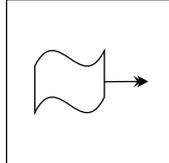
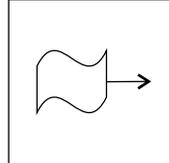
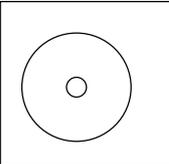
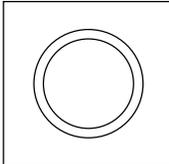
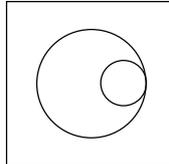
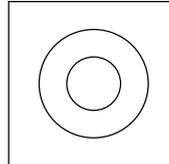
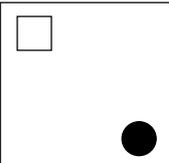
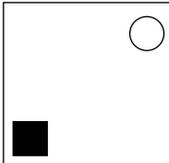
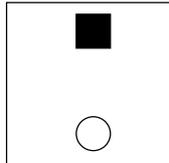
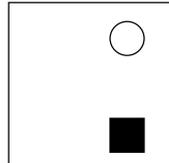
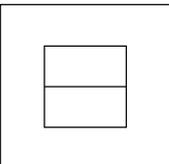
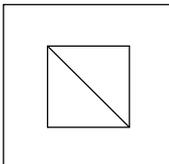
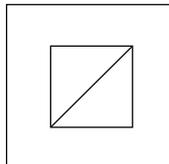
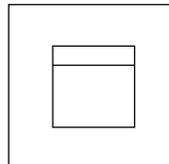
$6+2$	4×2	$8-1$
$10-3$	$21:3$	$4+3$
$9-2$	$12:2$	3×2



número menor de los dos tableros
que hace tres en raya

$$\square - \square = \square$$

De los números de las figuras que no
forman parte de su grupo, escoge el menor

 6	 9	 5	 1
 5	 3	 2	 8
 4	 1	 6	 5
 7	 9	 3	 1

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: UNA AUXILIAR CON GANAS DE AYUDAR

$7+2$	$5+4$	$10-2$
$81:9$	$16:2$	$5+3$
3×3	$6+2$	$36:4$

$44:4$	$9-4$	$10:2$
$10+1$	$49:7$	$9-5$
$32:8$	$16:4$	2×2

número menor de los dos tableros
que hace tres en raya

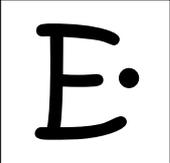
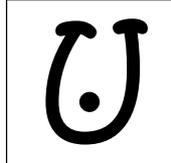
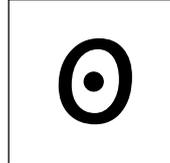
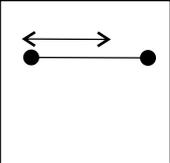
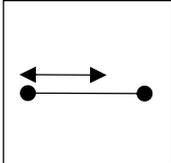
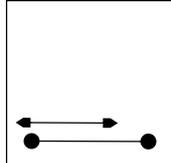
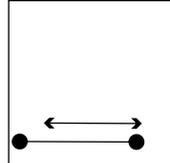
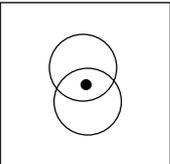
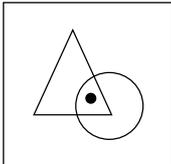
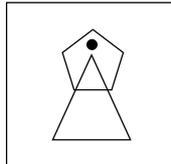
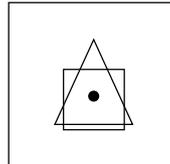
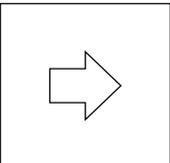
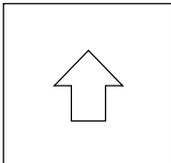
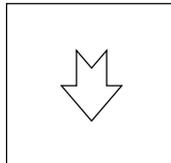
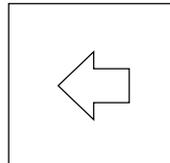
↓

+=

↑



De los números de las figuras que no
forman parte de su grupo, escoge el menor

 (3)	 (3)	 (2)	 (4)
 (9)	 (6)	 (4)	 (8)
 (3)	 (8)	 (5)	 (6)
 (9)	 (2)	 (7)	 (1)

3. Inteligencia lógico-matemática

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



3. Inteligencia lógico-matemática

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



fichas de equipo

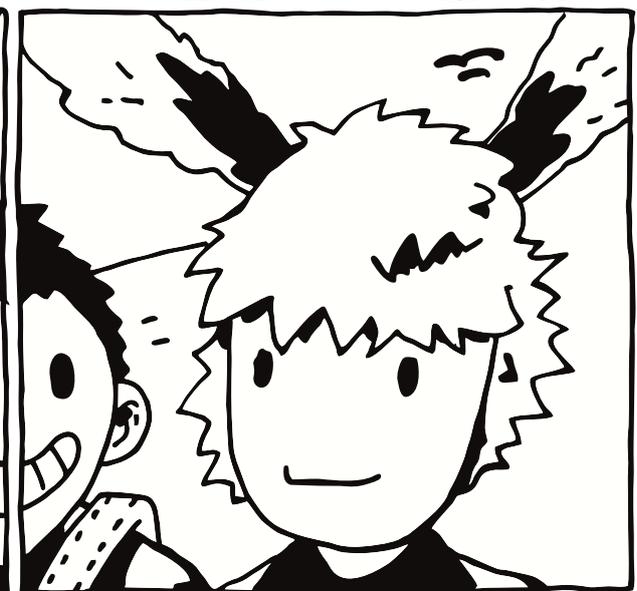
UN JARDIERO CON MUCHO ESMERO



entrega 4

www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA NATURALISTA: JARDINERO CON MUCHO ESmero

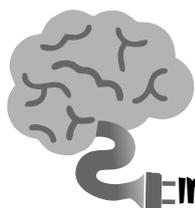


Unos días después...



INTELIGENCIA NATURALISTA: JARDINERO CON MUCHO ESmero





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA NATURALISTA

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

No me resulta difícil estudiar procesos, y/o conceptos relacionados con la biología, meteorología, geología

Memorizo fácilmente las palabras que hacen referencia a plantas, animales, salud, minerales, etc

Disfruto estudiando biología y/o ciencias de la naturaleza

Tengo facilidad para la jardinería, agricultura o el trato animal

Me fijo en cómo va evolucionando el tiempo y me gusta hacer predicciones

Presto atención a los elementos de la naturaleza que hay a mi alrededor y me gusta investigarlos

Me gusta pasar el tiempo al aire libre, cerca de la naturaleza

Disfruto con los documentales sobre la naturaleza

Leo todo lo que tenga que ver con la salud, plantas, animales, naturaleza

Creo que valdría para trabajar como biólogo, jardinero, veterinario, agricultor, ganadero, físico, meteorólogo, químico, astrónomo, entrenador canino

la suma total es de...

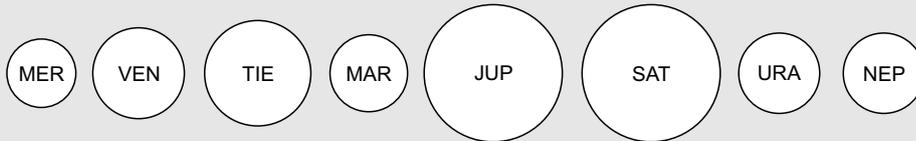




INTELIGENCIA NATURALISTA: JARDINERO CON MUCHO ESmero

prueba 1: Un cielo de planetas

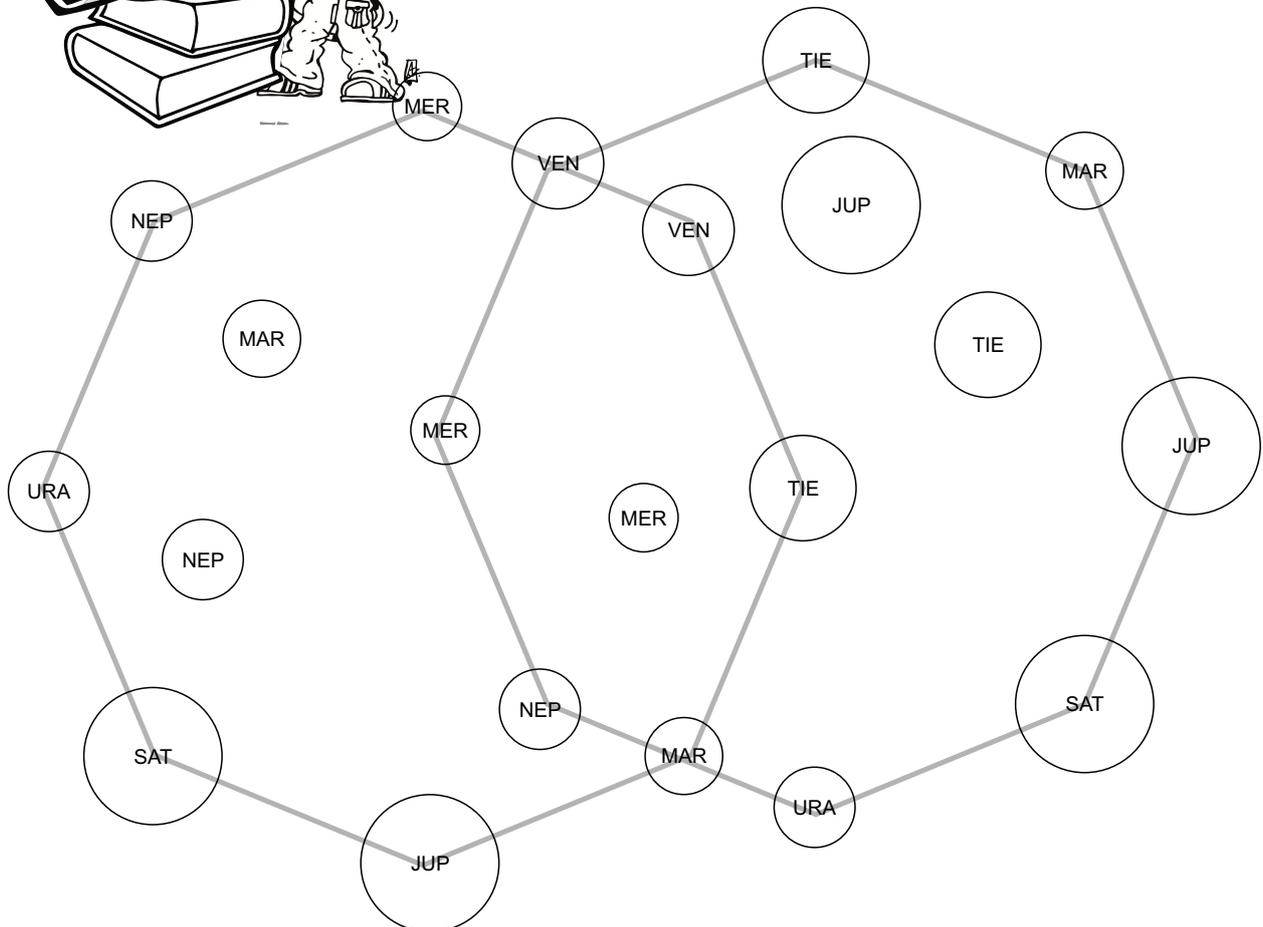
El tío de Álex le está explicando cómo aprovechar los ciclos lunares para obtener ventaja en las cosechas. Aprovecha que esa noche se van a alinear 5 planetas y se van a ver a simple vista para repasar los planetas de nuestro sistema solar. Eso va a ser durante toda la noche, así que Álex no va a dormir mucho y va a necesitar tu ayuda para reconocerlos. Acuérdate de los planetas y su orden: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.



Así que busca los planetas y únelos en orden formando octógonos.



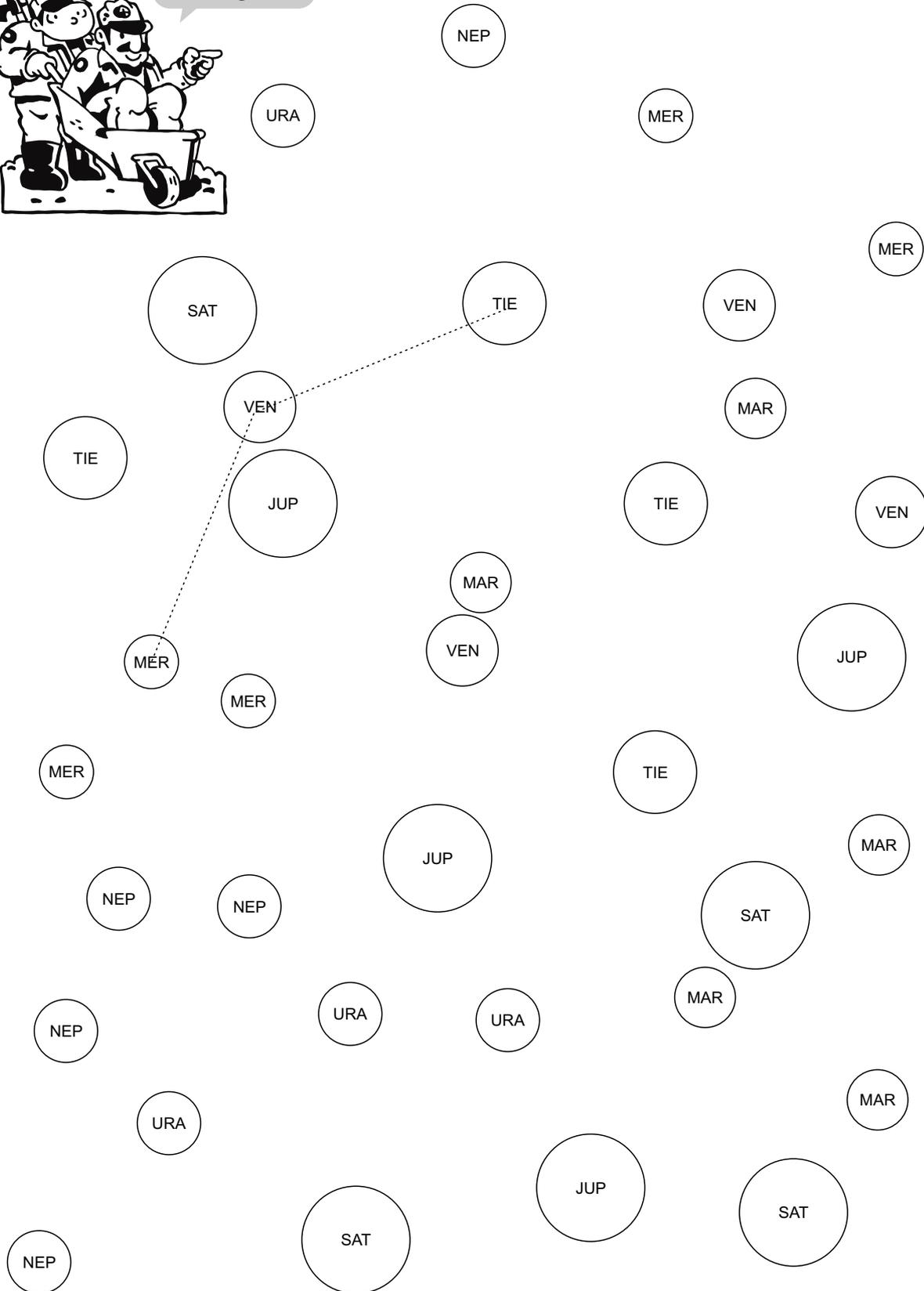
En cada actividad se anota el número de octógonos que tienes que crear. Ten en cuenta que pueden aparecer, para despistar, planetas sueltos que no pertenecen a ningún octógono. Mira este ejemplo, hay 2 octógonos que dibujar:



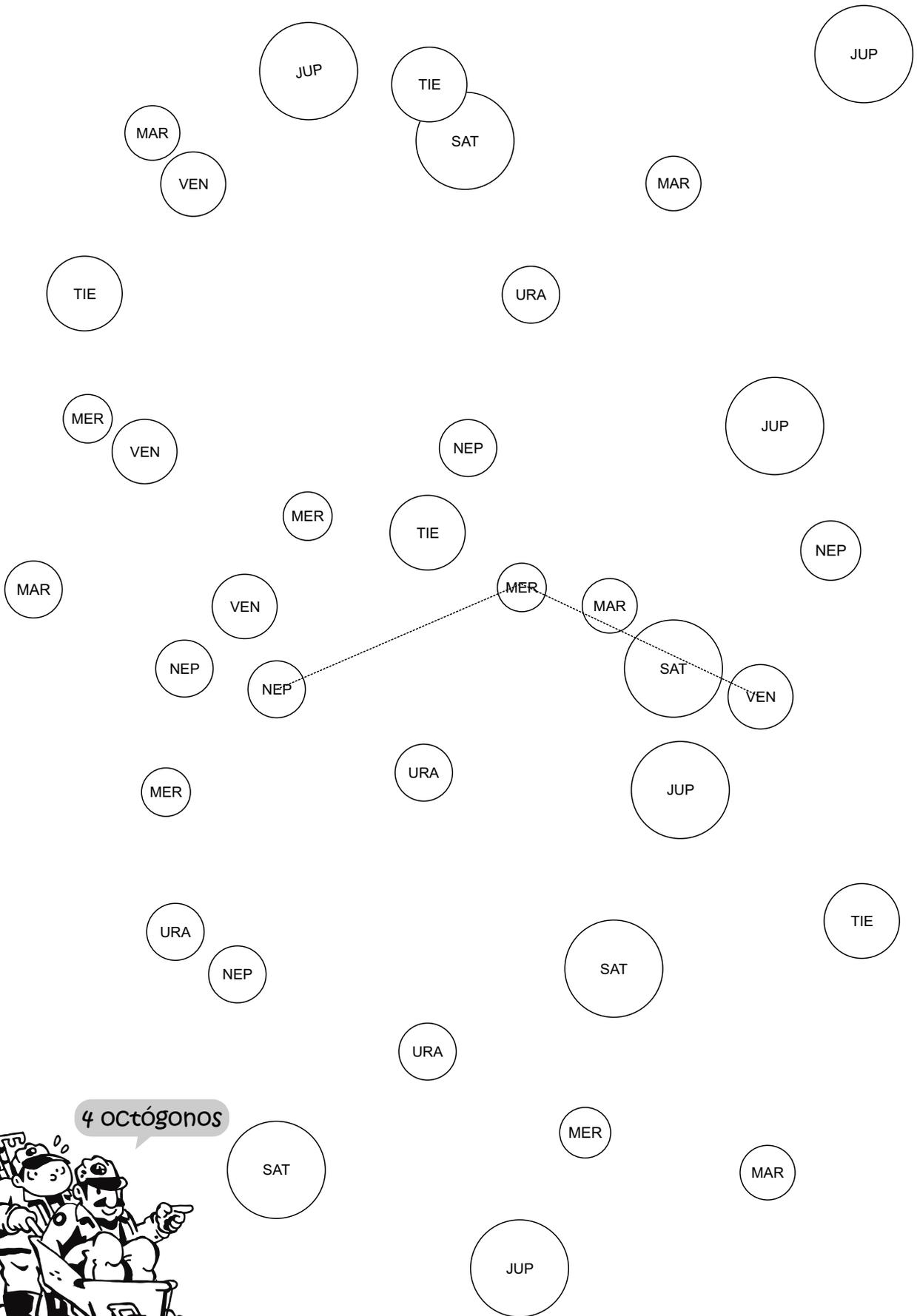
INTELIGENCIA NATURALISTA: JARDINERO CON MUCHO ESmero



3 octógonos



INTELIGENCIA NATURALISTA: JARDINERO CON MUCHO ESmero





INTELIGENCIA NATURALISTA: UN JARDINERO CON MUCHO ESmero

Una enfermedad ha provocado en algunas personas una enfermedad extraña, una especie de “baile de San Vito” . Solo con conocimientos secretos de la naturaleza pueden curarse. Debes recoger las palabras claves que hay en 6 libros, curar a los 10 enfermos y evitar unas monstruosas hamburguesas.

Primero: En clase se leen las 12 noticias y se trata la importancia de la inteligencia naturalista.

Segundo: En la sala de ordenadores, un alumno maneja al “jardinero” mientras el otro alumno vuelve a leerse las noticias. El jardinero debe salvar a los 10 enfermos, apuntando con la mirilla y enviándole “salud” con el botón izquierdo del ratón. Debe evitar las monstruosas hamburguesas que le perseguirán si se acerca a ellas. Con tres corazones de salud volverán a su posición inicial. Debe buscar los 6 libros que se encuentran distribuidos por el jardín. Una vez encontrados, al dispararle un



corazón de salud, éste se abrirá mostrando por unos segundos una palabra clave.

Segundo: El alumno escribe la palabra clave en la noticia correspondiente y/o en la ficha del grupo. Apunta la frase célebre que aparece al terminar con éxito la misión. Una vez terminada la primera fase, cambio de papeles y se hace lo mismo con la segunda fase hasta completar las 12 palabras. Una vez terminado entregar inmediatamente al profesor. El primero que lo entregue correctamente será el héroe de este juego porque ha salvado el mundo.

primera parte

El Consejo Internacional para la Exploración del Mar (ICES, por sus siglas en inglés) aconsejara prohibir totalmente su captura en el Atlántico y el Cantábrico durante 2020. Según este organismo científico independiente -cuyas decisiones no son vinculantes, pero tienen un enorme peso en las decisiones del Consejo-, hay una enorme escasez de este pez en toda la Unión Europea, y solo la prohibición total de su captura permitirá la reproducción de la especie. En el peor de los casos, apunta el informe, habría que dejar de pescar _____ durante 15 años para dar tiempo a la especie a recuperarse.

El País 27/10/2017

1

Tres veces más muertes que las debidas al sida. la tuberculosis y la malaria juntas. Quince veces más que las causadas por todas las guerras y otras formas de violencia. Las cifras son contundentes. Según el reciente informe publicado por la Comisión de la reconocida revista médica británica The Lancet sobre posición y salud, hoy la _____ constituye la causa ambiental más importante de enfermedad y muerte prematura en el mundo.

El País 28/11/2017

2

¿Cómo lograr que un puente tenga la máxima resistencia? ¿De qué manera se pueden evitar los ruidos en los trenes de alta velocidad? ¿Hay una forma de crear un súper pegamento y qué no sea tóxico? Preguntas al puente, allí están las mejores respuestas”, suele decir, Janine Benary, científica y creadora del Instituto Biomimicry. Benary es una de las autoridades mundiales en el campo de la _____, cuyo postulado es muy simple: la naturaleza tiene más de 3.800 millones de años de experiencia creando formas de vida que se adaptan a todos los ambientes. Si hay que desarrollar alguna tecnología, hay que preguntarse “¿cómo lo hubiera resuelto la naturaleza?”.

La Vanguardia 24/05/2016

3

colocar las palabras claves en alguna de las 6 noticias que hay en cada parte



Al disparar sobre el libro, éste se abre y muestra una palabra clave que hay que colocar en alguna de las 6 noticias

primera parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/naturalista1

segunda parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/naturalista2

El Consejo Internacional para la Exploración del Mar (ICES, por sus siglas en inglés) aconsejara prohibir totalmente su captura en el Atlántico y el Cantábrico durante 2018. Según este organismo científico independiente –cuyas decisiones no son vinculantes, pero tienen un enorme peso en las decisiones del Consejo–, hay una enorme escasez de este pez en toda la Unión Europea, y solo la prohibición total de su captura permitirá la reproducción de la especie. En el peor de los casos, apunta el informe, habría que dejar de pescar _____ durante 15 años para dar tiempo a la especie a recuperarse.

El País 27/10/2017



Tres veces más muertes que las debidas al sida, la tuberculosis y la malaria juntas. Quince veces más que las causadas por todas las guerras y otras formas de violencia. Las cifras son contundentes. Según el reciente informe publicado por la Comisión de la reconocida revista médica británica The Lancet sobre polución y salud, hoy la _____ constituye la causa ambiental más importante de enfermedad y muerte prematura en el mundo.

El País 28/11/2017



¿Cómo lograr que un puente tenga la máxima resistencia? ¿De qué manera se pueden evitar los ruidos en los trenes de alta velocidad? ¿Hay una forma de crear un súper pegamento y que no sea tóxico? “Pregunta al planeta, allí están todas las respuestas”, suele decir Janine Benyus, científica y creadora del instituto Biomimicry. Benyus es una de las autoridades mundiales en el campo de la _____, cuyo postulado es muy simple: la naturaleza tiene más de 3.800 millones de años de experiencia creando formas de vida que se adaptan a todos los ambientes. Si hay que desarrollar alguna tecnología, hay que preguntarse “¿cómo lo hubiera resuelto la naturaleza?”.

La Vanguardia 24/05/2016



La OMS señala que, además, «la diversidad biofísica de microorganismos, flora y fauna ofrece amplios conocimientos que entrañan beneficios importantes para la biología, las ciencias de la salud y la farmacología». «En la naturaleza necesitamos tener mucha biodiversidad para encontrar nuevos _____, nuevas moléculas que nos ayuden para luchar contra las enfermedades, por ejemplo. En definitiva, que la necesitamos también desde el punto de vista de utilidad», indica González-Zorn.

diariodeleon.es 20/05/2012



Hacen falta entre 1.000 y 3.000 litros de agua para producir un kilo de arroz, 7.000 litros de agua para un _____. Son los datos que ha querido destacar la ONU con motivo de la celebración del Día Mundial del Agua, en un momento en el que 894 millones de personas en el mundo, según la Organización Mundial de la Salud, no tienen acceso a la cantidad mínima necesaria para la subsistencia -entre 20 y 50 litros al día.

El país 21/03/2012



_____ son completamente necesarias para nuestra dieta. Aportan el combustible a nuestro cuerpo, son imprescindibles para la absorción de importantes vitaminas (A, D, E y K), suministran ácidos grasos fundamentales y forman parte de la estructura de otros compuestos esenciales como las hormonas esteroideas y los ácidos biliares.

El país 16/08/2016



Para Robert H. Lustig, Laura A. Schmidt y Claire D. Brindis, todos ellos investigadores de la Universidad de California en San Francisco (UCSF) publicaron en febrero de 2012 un artículo en la revista Nature en el que afirman que existe la adicción al _____. Y que tiene consecuencias para la salud graves, como obesidad o diabetes. El artículo tuvo repercusión científica y mediática. En Estados Unidos sacó a muchos supuestos adictos del armario.

El País 10/07/2016



El _____ mata a unas 5.3 millones de personas al año, según la OMS, y con el aumento y envejecimiento de la población, cada vez estará más presente, especialmente en las regiones de ingresos bajos y medios. En el caso de Latinoamérica se estima que provoca 1 de cada 10 muertes.

El País 14/10/2014



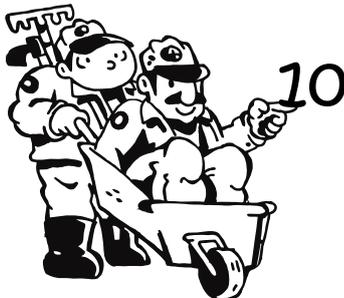
Los sistemas sanitarios de algunos países comienzan a prescribirlo en las consultas médicas. En Japón, por ejemplo, es habitual recetar shinrin-yoku (_____), porque se sabe que reduce la presión sanguínea, el estrés y la glucosa, fortalece el sistema nervioso y hace que los linfocitos aumenten, evitando enfermedades y tumores. Y el Gobierno nipón, a través de su Agencia Forestal, acerca a los ciudadanos a los bosques, poniendo a su disposición coaches que les enseñan, in situ, cómo respirar, qué paso llevar o cómo vivir la experiencia de manera consciente.



El País 03/09/2015

Los indios tsimane tienen la mejor salud vascular de entre los pueblos estudiados hasta ahora. Las arterias de un anciano de 80 años de estos indígenas de la Amazonia boliviana están en igual o mejor estado que las de un estadounidense de mediana edad. Los autores de la investigación relacionan esta salud de hierro con el estilo de vida de los tsimane, aún basado en la recolección, la caza y la pesca de subsistencia. Los investigadores estiman que dedican un mínimo de _____ horas a actividades que requieren esfuerzo físico y apenas el 10% del tiempo que pasan despiertos no hacen nada.

El País 17/03/2017



Desayunar solo un café, o menos del 5% de las calorías diarias (100 en una dieta de 2.000 calorías recomendadas) puede aumentar el riesgo de sufrir _____, la acumulación de grasa en el interior de las arterias. Un buen desayuno pone en marcha el reloj biológico del cuerpo encargado de regular el hambre durante el resto del día. Al menos esta es la hipótesis que ahora barajan los autores del estudio. “Si uno no toma el desayuno, el reloj entra en un caos”, dice Valentín Fuster, principal autor del estudio, que también es director del CNIC y editor de JACC. “Comes más tarde e ingieres más calorías de las que deberías.”

El País 05/10/2017



La comida que se vende como baja en grasa o libre de esa sustancia, suele tener en su composición mayores cantidades de sal, azúcar y almidón que los mismos productos que tienen los componentes regulares. Esto ocurre porque, cuando la grasa del producto se reduce, también se pierde parte del sabor. Por esta razón, y para compensar, se añaden otras sustancias como sal y azúcar. Es por eso que una menor cantidad de grasa no implica que el producto sea más _____.

El País 11/06/2015



3. Inteligencia Naturalista

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

nombre 2:

puntos ficha:

Primera parte, palabras:

1.- _____ 2.- _____

3.- _____ 4.- _____

5.- _____ 6.- _____

frase célebre 1:

Segunda parte, palabras:

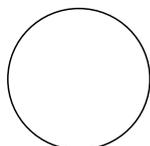
7.- _____ 8.- _____

9.- _____ 10.- _____

11.- _____ 12.- _____

frase célebre 2:

posición:



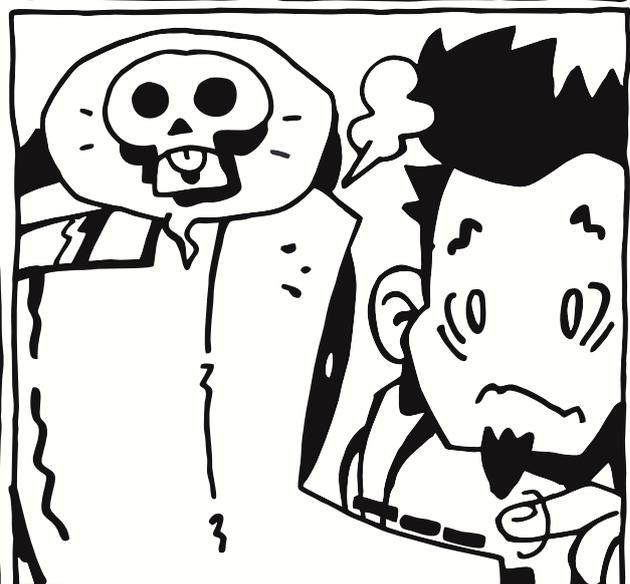
ficha de equipo

UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

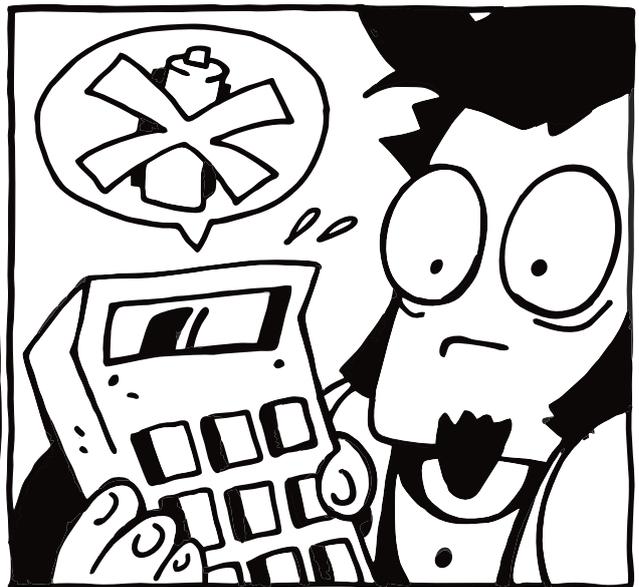


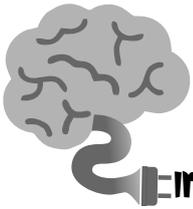
www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR



INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA:
UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Las asignaturas como lengua e idiomas se me dan bien

Resuelvo con brillantez las presentaciones orales de trabajos escolares

Obtengo buenos resultados en los trabajos escritos que presento en las distintas asignaturas

A veces superviso los escritos de amigos, familiares, etc, porque domino la escritura

Se me da muy bien entretener a la gente con chistes, monólogos, cuentos, historias, canciones, etc

Me encanta describir con todo detalle personas, objetos, situaciones, animales, plantas, obras artísticas, espacios, paisajes, etc

Escribo cuentos, historias, novelas y luego los relato

Leo todo lo que puedo, me encanta leer

Disfruto con cualquier pasatiempo que tenga que ver con palabras y letras como sopas de letras, crucigramas, etc.

Creo que valdría para: novelista, abogado, periodista, profesor, guionista, poeta, escritor, cuentacuentos

la suma total es de...





INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

prueba 1: Sopa de letras - sinónimos

Busca en la sopa de letras 7 palabras que son sinónimas. Completa la palabra etiqueta (en el ejemplo CONTENTO). Fíjate en el ejemplo resuelto. En este ejemplo solo hay que buscar 3 palabras + el sinónimo etiqueta.

prueba 2: Crucigrama- antónimos

Busca los antónimos del listado de palabras que tienes para completar el crucigrama. Fíjate en el ejemplo resuelto.



EJEMPLOS RESUELTOS



SINÓNIMOS-->

R	G	A	T	A	E	J
W	I	A	A	R	P	O
O	A	S	G	I	E	V
L	A	E	U	T	O	I
L	L	I	N	E	U	A
A	S	T	A	R	Ñ	L
Y	U	N	A	M	I	O

CONTENTO

JOVIAL

ALEGRE

RISUEÑO

ANTÓNIMOS-->

		1V		2V		
		S		N		
		A	N	E	P	1H
		L		G		
				R		
O	T	I	N	O	B	2H

HORIZONTAL
1->ALEGRÍA
2->FEO
VERTICAL
1->ENTRA
2->BLANCO

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA:
UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

1.-Sinónimos

C	A	E	R	A	V	A	N	Z	A	D	R
A	D	E	M	O	L	E	R	A	E	E	A
L	E	E	F	U	E	G	A	R	A	S	R
M	S	G	S	A	L	A	R	A	A	M	O
A	H	A	I	M	A	I	A	B	A	O	S
R	A	L	U	S	A	R	A	I	U	R	R
W	C	P	O	N	A	N	A	R	T	O	A
G	E	M	A	N	A	U	T	R	A	N	S
H	R	E	T	A	R	V	A	E	T	A	O
J	R	A	Ñ	A	D	A	I	D	L	R	A
A	A	D	E	S	P	I	S	T	E	A	U
D	A	G	A	D	E	V	A	S	T	A	R

D _ _ _ R _ I _

2.-Antónimos

		1V		2V						4V
1H	I			D						
		M								
										L
		2H	P							
				A						5V
				3V						
			B							
3H	G	E								



- HORIZONTAL
 1-> PREFERIBLE
 2-> GIGANTE
 3-> CALIENTE
 VERTICAL
 1-> TRASCENDENTAL
 2-> CALMO
 3-> ESPARCIR
 4-> DESHILAR
 5-> CARICIA



INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

Locamente enamorado, Enrique está desorientado y desconfía de sus habilidades verbales para convencer a la chica de sus sueños de que él es el chico que siempre ha estado buscando. Ayúdale a desarrollar estas habilidades trabajando las analogías verbales y las poesías románticas.



Primero: El alumno intenta llevar al vendedor a la parte superior del primer juego, sin que lo atropellen ni tocar el agua, subiendo por los troncos y las tortugas (si no están sumergidas) para coger la palabra que permite terminar la analogía verbal que aparece en la actividad. Ejemplo: "Hombre es a mujer como niño es a ...¿?" la relación que existe entre las dos primeras palabras hay que trasladarla a las dos palabras siguientes. De tal forma que la palabra que termina la analogía sería "niña". El compañero buscará la palabra correcta para terminar la analogía y se la dirá para que la busque en el juego y pueda recogerla. Una vez

terminadas las analogías se pasará al segundo juego. Los dos compañeros deben buscar las palabras que faltan en los poemas. En este juego aparece una palabra escondida y un teclado virtual. El alumno debe arriesgar y según el contexto del poema teclear la tecla de una letra que cree contiene la palabra. A medida que vaya tecleando letras que contiene la palabra, ésta se irá mostrando. Si se equivoca, una misteriosa compra que vuela le irá cayendo hasta inundar el carro donde va, perdiendo la oportunidad de declararse e intentar enamorar a la chica.

Segundo: Una vez completado el poema los alumnos cambian los puestos y acceden a la segunda parte de la actividad. Se realizan los mismos procesos pero con contenidos diferentes.

Primer juego- Analogías



Debes atravesar la carretera y el río para recoger la palabra que completa la analogía que aparece en la ficha.

Segundo juego- Poemas



Debes buscar la posible palabra que falta en los poemas de amor que encontrarás en la ficha de poesía.

primera parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/Verbal1

segunda parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/Verbal2



INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

primera parte

- 1) CAJA es a VIGAS como ÁRBOL es a...
- a) Ramas b) Hojas c) Flores d) Raíces
- 2) PELADO es a RASURADO como VELLUDO es a ...
- a) Imberbe b) Peludo c) Calvo d) Lampiño
- 3) GARAJE es a COCHE como HANGAR es a ...
- a) Tren b) Barco c) Autobús d) Avión
- 4) BUENO es a BONDAD como malo es a ...
- a) Maleficio b) Maldad c) Bien d) Maleducado
- 5) LADRAR es a PERRO como BARRITAR es a...
- a) Gallina b) Paloma c) Delfín d) Elefante
- 6) POBREZA es a ESCASEZ como RIQUEZA es a...
- a) Dinero b) Abundancia c) Penuria d) Exuberancia
- 7) USA es a DOLAR como EUROPA es a...
- a) Euro b) Moneda c) Dinar d) Libra
- 8) PANTALÓN es a VESTIR como AGUA es a...
- a) Beber b) Mar c) Camisa d) Líquido
- 9) NIÑOS es a PEDIATRÍA como ANCIANOS es a...
- a) Abuelos b) Médicos c) Geriatria d) Arrugas
- 10) HALCÓN es a GUERRA como PALOMA es a...
- a) Pájaro b) Cetrería c) Alas d) Paz





INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

primera parte

Tus ojos tienen la _____
de los espejos.

Muy a lo hondo de tus miradas
hay un paisaje verde, _____
por las mil flechas de la brisa.

Tus trenzas tienen el _____
de los pecados.

Pero son inocentes.
Bajo mis manos palpitaban
mansas y _____ como corderos.

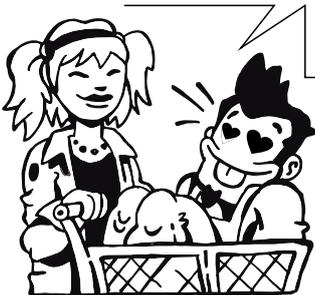
Tus piernas son _____ y Castas.
Serenamente te alzan sobre la vida
y amansan su oleaje
como dos _____.

La _____ de tu risa
que pintó de colores al viento
_____ en su jaula la tarde
como un pájaro deslumbrado.

Tu voz es para mí como la música
de las estrellas para los oídos
_____ de las sombras:
que la escuchan toda la noche sin _____.

A esta luna _____ y plumada
como pavo real
tu voz tiene calor y ritmo de paloma.

Rubén Darío





INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

segunda parte

1) CARRETERA es a COCHE como VÍA es a...

- a) Moto b) Tren c) bicicleta d) Yate

2) AUTOPISTA es a RÍO como CARRETERA es a...

- a) Océano b) Arcén c) Lago d) Riachuelo

3) TRANQUILO es a SERENO como GAMBERRO es a...

- a) Delincuente b) Apacible c) Calmado d) Revoltoso

4) IMPERIO ROMANO es a EMPERADOR como EGIPTO es a...

- a) Rey b) César c) Faraón d) Sacerdote

5) ARAÑA es a OCTÓGONO como INSECTO es a...

- a) Hexágono b) Pentágono c) Rectángulo d) Heptágono

6) HIERBA es a ELEFANTE como KRILL es a...

- a) Jabalí b) León c) Ballena d) Cebra

7) HALTEROFILIA es a FUERZA como MARATÓN es a...

- a) Velocidad b) Flexibilidad c) Musculación d) Resistencia

8) LETRA es a LIBRO como BIT es a...

- a) Ordenador b) Palabra c) Revista d) Periódico

9) NUBE es a LLUVIA como FUEGO es a...

- a) Tormenta b) Humo c) Cenizas d) Extintor

10) PILOTO es a AVIÓN como MAQUINISTA es a...

- a) Yate b) Bicicleta c) Tren d) Camión





INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: UN VENDEDOR EN BUSCA DE AMOR

segunda parte

I

Yo no nací sino para quereros;
mi alma os ha _____
a su medida; por hábito del alma
misma os quiero;
cuanto tengo _____
yo deberos;
por vos nací, por vos tengo la vida,
por vos he de morir y por vos muero..

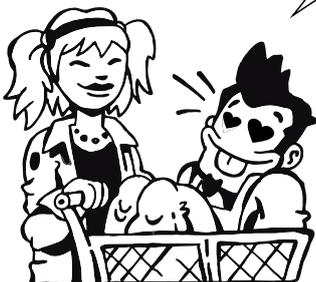
II

Yo quiero que tu sepas
que ya hace muchos días
estoy _____ y pálido
de tanto no dormir;
que ya se han muerto todas
las _____ mías,
que están mis noches negras,
tan negras y _____,
que ya no sé ni dónde
se alzaba el _____.

III

Tu boca como lirio, que

licor al alba, de _____
tu cuello;
tu mano en torno y en su palma el
sello
que el alma por disfraz
_____ llama.



IV

Puedo escribir los versos más tristes
esta noche.
Escribir, por ejemplo: "La noche está
_____,
y _____, azules, los astros,
a lo lejos".
El viento de la noche gira en el cielo y
canta.
Puedo escribir los versos más tristes
esta noche.
Yo la quise, y a veces ella también me
quiso.
En las noches como ésta la tuve entre
mis brazos.
La besé tantas veces bajo el cielo
_____.
Ella me quiso, a veces yo también la
quería.
Cómo no haber amado sus grandes
ojos _____.
Puedo escribir los versos más tristes
esta noche.
Pensar que no la tengo. Sentir que la
he perdido.

Varios autores:

Garcilaso de la Vega, Manuel Acuña,
Lope de Vega, Pablo Neruda

5. Inteligencia lingüística

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



5. Inteligencia lingüística

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

puntos videojuego

nombre 2:

puntos ficha:

puntos videojuego:

total:

puesto:



fichas de equipo

UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



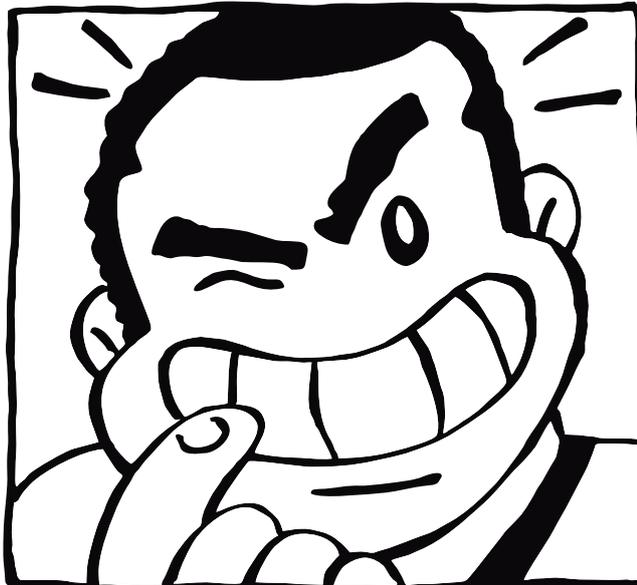
entrega 6

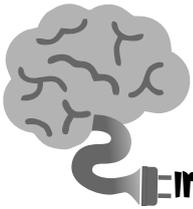
www.salvarlatropa.es

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Me encanta aprender trabajando en grupo

Me resulta fácil ser delegado, portavoz, representante de un grupo

Los compañeros de clase me buscan para estar conmigo

Conecto fácilmente con personas de todo tipo, así que siempre estoy rodeado de gente

Tengo varios grupos de amigos diferentes, en todos ellos suelo llevar la voz cantante (ser líder)

Se me da bien decir las cosas, defender otras posturas, sin ofender ni hacer enfadar a los demás

Me gusta conocer gente nueva y diferente, así que cuando veo a alguien que me interesa inicio la conversación

Tengo facilidad para hacer amigos y mantenerlos

Reconozco fácilmente los estados emocionales de los demás y se me da bien averiguar sus causas y consecuencias

Creo que valdría para educador social, trabajador social, consejero, mediador, líder, relaciones públicas, comercial

la suma total es de...





INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

La forma con la que nos comuniquemos con los demás va a ser fundamental en la creación de una relación. Una actitud pasiva o agresiva perjudicará nuestras relaciones. Una actitud asertiva nos permitirá defender nuestro punto de vista sin herir al otro y respetando otras visiones. Aquí tienes 3 actividades para repasar la comunicación asertiva:

Actividad 1. La escucha atenta.

En la primera parte de la actividad, se trata de repasar cinco elementos necesarios para poder practicar la escucha atenta. Para ello el alumno lee un texto y va anotando en los vacíos “_____” las palabras correctas. Estas palabras están desordenadas silábicamente en la cabecera de la página de la actividad.

En la segunda parte, debes leer las dos respuestas que da el protagonista, pintar la más asertiva y pintar la casilla de la técnica que representa el diálogo que has pintado.

Actividad 2. Hacer una crítica.

En la primera parte, se trata de repasar cuatro pasos que se deberían seguir para hacer una crítica de forma asertiva. Se realiza de la misma manera que has hecho en la primera parte de la primera actividad.

En la segunda parte, debes leer el contenido del diálogo y pintar la casilla de la técnica que representa.

Actividad 3. Resistir la presión del grupo.

En la primera parte, se trata de repasar cuatro técnicas que se pueden utilizar para salir de un intento de manipulación. Se realiza de la misma manera que has hecho en la primera parte de la primera y segunda actividad.



En la segunda parte tienes que leer el contenido de los diálogos y pintar la casilla de la técnica utilizada para resistir y no ceder a la presión del grupo.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



1.- ESCUCHA ATENTA



1) Mostrar _____: Escuchar activamente a una persona es ponerse en el lugar del otro para poder entender sus motivos y cómo se siente.

2) Dejar hablar . No _____. No ofrecer ayuda o soluciones antes de que acabe . No rechazar lo que el otro esté sintiendo, por ejemplo: "no te preocupes, eso no es nada". - No contar "tu _____" cuando el otro necesita hablarte. - No contraargumentar. Por ejemplo: el otro dice "me siento mal" y tú respondes "y yo también".

3) Parafrasear. Significa _____ con las propias palabras lo que parece que nos están diciendo. Ejemplo de parafrasear puede ser: "Entonces, según veo, lo que pasaba era que...", "¿Quieres decir que te sentiste...?".

4) Emitir palabras de refuerzo que _____ que uno aprueba, está de acuerdo o comprende lo que se acaba de decir. Algunos ejemplos serían: "Esto es muy divertido", " ¡Vaya mala suerte!", "Me encanta hablar contigo" "Bien", "umm", "¡Estupendo!".

5) Resumir: Demostramos a la otra persona de nuestro grado de comprensión o de la necesidad de mayor _____. Expresiones de resumen serían: - "Si no te he entendido mal..." - "O sea, que lo que me estás diciendo es..." - "A ver si te he entendido bien...."

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir

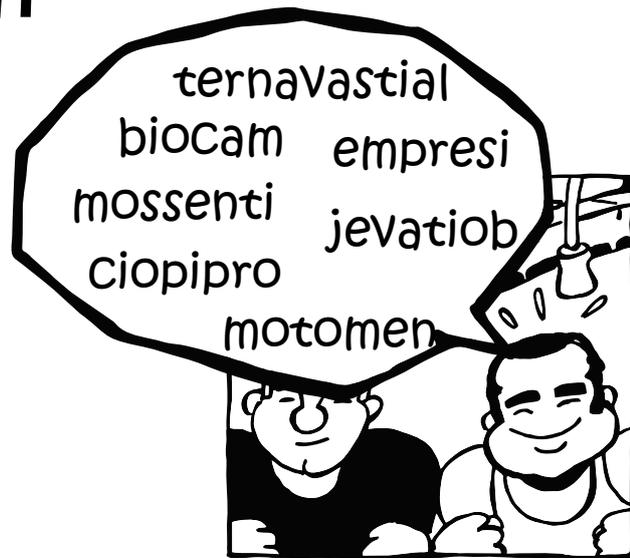


<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir

2.- COMUNICACIÓN ASERTIVA: “HACER UNA CRÍTICA”



1) Buscar el _____: Elegir un lugar en el que sepamos que no nos van a interrumpir y que ambos estemos cómodos. También es fundamental ser consciente del estado de ánimo de las personas que van a interactuar. Este estado de ánimo ha de ser _____, si no es así hay que dejar la comunicación para otro momento.

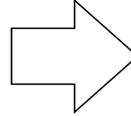
2) Descripción _____ de lo ocurrido, estamos valorando lo que ha ocurrido ahora, así que evitemos las palabras críticas como “_____”, “nunca”, “todo” y “nada”.

3) A continuación expresaremos cómo nos _____ ante esta situación y para ello utilizaremos los MENSAJES YO, es decir, expresaré cómo me siento yo “yo me siento ____”. Evitando por tanto los mensajes culpatorios “tú me haces sentir así”

4) Ofrecer _____: es importante ofrecer otros caminos u otras formas de hacer las cosas y expresar cómo nos harían sentir: Ejemplo: “me gustaría / te propongo que la próxima vez en vez de hacer esto que has hecho, hicieras lo que te comento. De esta forma yo me sentiré más tranquilo, más contento, escuchado y al fin y al cabo, más feliz”. Así estamos ofreciendo una alternativa desde algo constructivo y diciendo las consecuencias emocionales posibilitando el _____ más que la confrontación.

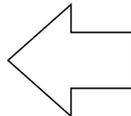
INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

Cuando dices que somos unos vagos y unos flojos yo me siento mal, me desmotivo fácilmente y abandono



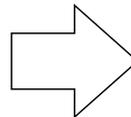
	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Qué te parece si la próxima vez que vayas a tardar me envías un mensaje al móvil y así yo puedo aprovechar mejor el tiempo



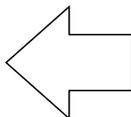
	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Ahora, después de entrenar, cuando vayamos para casa, como estamos solos, me gustaría si te parece bien, comentarte una cosa



	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Ayer, cuando terminé el entrenamiento te esperé como habíamos quedado en la entrada pero no apareciste



	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

3.- COMUNICACIÓN ASERTIVA:

RESISTIR LA PRESIÓN DE GRUPO



Aquí puedes encontrar distintas técnicas para hacer frente a las presiones del grupo para que hagas algo de lo que no te conviene o no te convence:

1) Técnica del disco rayado. Técnica que consiste en _____ una y otra vez tu afirmación sin _____ la voz, de manera calmada, sin agresividad verbal y sin entrar en provocaciones. Ejemplo: "ya sabes que no lo voy a hacer", "No", " No me interesa".

2. Técnica del banco de niebla. Consiste dar la razón a la _____, pero sin querer discutir o ceder. Ejemplo: "Tienes razón, pero creo que no me interesa hacer eso", "Seguro que es verdad, pero no puedo hacer eso", "Quizá me estoy _____ pero prefiero no hacerlo".

3. Técnica de ofrecer alternativas. Si no te conviene hacer algo que te están proponiendo, propón tú algo _____ que tenga interés para la persona que presiona. Ejemplo " Y si jugamos unas partidas", "Me han dicho que acaban de estrenar esa peli que te gusta ¿vamos?", "En el paseo han hecho unos grafitis buenísimos ¿te vienes?".

4. Técnica de utilizar excusas o posponer. Implica _____ razones por las que no puedes hacer eso que te piden. Ejemplos: "Tengo la _____ hecha polvo", "no me encuentro muy bien", " En media hora tengo que estar en...", " mejor lo dejamos"

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

<p>¿Vamos a casa de Antonio? me ha dicho que tiene una buena noticia que contarnos</p>		<p>Vamos fuera y nos fumamos un cigarrete</p>			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Disco rayado</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td></tr> </table>	Disco rayado	Banco de niebla	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>	Ofrecer alternativas	Excusas/Posponer
Disco rayado					
Banco de niebla					
Ofrecer alternativas					
Excusas/Posponer					

<p>Seguro que no pasa nada por hacerlo, pero yo prefiero pasar del tema</p>		<p>¿Saltamos el muro? ...Si no va a pasar nada</p>			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Disco rayado</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td></tr> </table>	Disco rayado	Banco de niebla	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>	Ofrecer alternativas	Excusas/Posponer
Disco rayado					
Banco de niebla					
Ofrecer alternativas					
Excusas/Posponer					

<p>No, mejor No, ya te he dicho que No</p>		<p>¿Me llevas en moto?</p>			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Disco rayado</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td></tr> </table>	Disco rayado	Banco de niebla	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>	Ofrecer alternativas	Excusas/Posponer
Disco rayado					
Banco de niebla					
Ofrecer alternativas					
Excusas/Posponer					

<p>No me encuentro muy bien, otro día lo hablamos, me voy pronto a casa</p>		<p>¿Te vienes hoy con Javi y sus amigos? vamos a liarla</p>			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Disco rayado</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td></tr> </table>	Disco rayado	Banco de niebla	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>	Ofrecer alternativas	Excusas/Posponer
Disco rayado					
Banco de niebla					
Ofrecer alternativas					
Excusas/Posponer					



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

Los amigos se ganan, y para hacerlo hay que saber cómo. En este juego vamos a valorar las cualidades que van a permitir ser más atractivo socialmente y posibilitar que la gente se acerque. Como sabrás tú mismo, te acercas a aquellas personas que te hacen sentir mejor, que te permiten ser tú mismo, estar cómodo.

Este juego solo tiene una parte, pero tiene un reto extra. Se juega con dos personas a la vez. Así que deben aprender a coordinarse para conseguir la mayor cantidad de amigos. Cada alumno maneja una araña. El objetivo consiste en hacer la mayor cantidad de amigos. Aparecerán 4 personajes con unas características. Hay que conseguir hacerse con aquellos que presentan altas puntuaciones (de 6 a 10) en características positivas o puntuaciones bajas (0 a 3) en características negativas. Por ejemplo:



noble 6



egoísta 2

Para poder hacerlo las arañas deben estar conectadas y unidas por su hilo arácnido. Esto se consigue haciendo que las arañas se toquen. Si no es así, no se puede interactuar con los personajes. Si las arañas se alejan demasiado el hilo se rompe. Hay también 3 caminantes que van a lo loco por la pantalla buscando su plato favorito: arañas. Cuando se consiguen más de 15 amigos, aparecen más caminantes para hacer las cosas más complicadas. Como siempre, al videojuego le acompaña una ficha. En esta ficha hay 2 actividades.

Primera actividad: El alumno realiza un cuestionario para valorar el grado de amigabilidad. Se trata de buscar en el videojuego qué característica está siendo definida en la ficha y una autovaloración de 0 a 10 de esa cualidad. Así en este ejemplo:



sinceridad: Decir la verdad, sin segundas ni malas intenciones buscando siempre beneficiar a la otra persona.

8

Segunda actividad: En la tela de araña verás las cualidades negativas que debemos evitar para ser más atractivos socialmente. Debes escribir debajo de la característica negativa la característica positiva contraria que aparece en el videojuego. Estas son las cualidades que debemos cultivar y desarrollar para que la gente se acerque más.





INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



_____ : Decir la Verdad, sin segundas ni malas intenciones buscando siempre beneficiar a la otra persona.



_____ : Compartir, dar sin esperar nada a cambio.



_____ : perdonar los errores, pasar página y trabajar para construir nuevas experiencias que posibiliten olvidar los errores.



_____ : Buscar puntos de unión para desarrollarlos conjuntamente.



_____ : Fijarse en las cosas positivas que ofrece la amistad y desarrollarlas. Aportar cosas positivas a la relación.



_____ : Guardar para si la información delicada, íntima y no compartirla sin permiso de su dueño.



_____ : Acompañar y ofrecerse en los malos momentos cuando nos necesitan. Priorizar esa amistad a otras opciones



_____ : Luchar por lo que es justo, anteponer la amistad a otro tipo de intereses. Despreciar el engaño y la mentira .



_____ : Tener miramiento por los intereses o valores del otro. Atender al otro teniendo en cuenta sus particularidades.



_____ : Ser agradable en el discurso y en el trato, afectuoso, dulce, complaciente.



_____ : Ser recto, ético, íntegro, limpio en lo que hacemos.



_____ : Expresar la opinión de forma firme pero respetando otras opiniones sin herir los sentimientos de los demás.



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

mentiroso

tramposo

indiscreto

rencoroso

irrespetuoso

negativo

opuesto

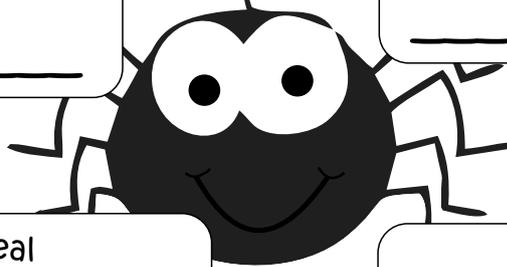
egoísta

agresivo

falso

desleal

grosero



6. Inteligencia interpersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombres:

puntos ficha:

puntos videojuego

total:

puesto:



6. Inteligencia interpersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombres:

puntos ficha:

puntos videojuego

total:

puesto:



fichas de equipo

INTELIGENCIA CORPORAL

EN ESPERA

INTELIGENCIA MUSICAL

EN ESPERA